2006年 总第233期

半月刊

大众软件®



www.popsoft.com.cn

电脑应用和娱乐的第一选择

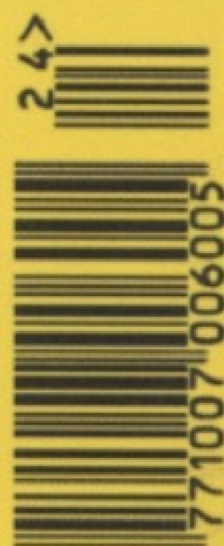
24

19英寸液晶显示器横向评测



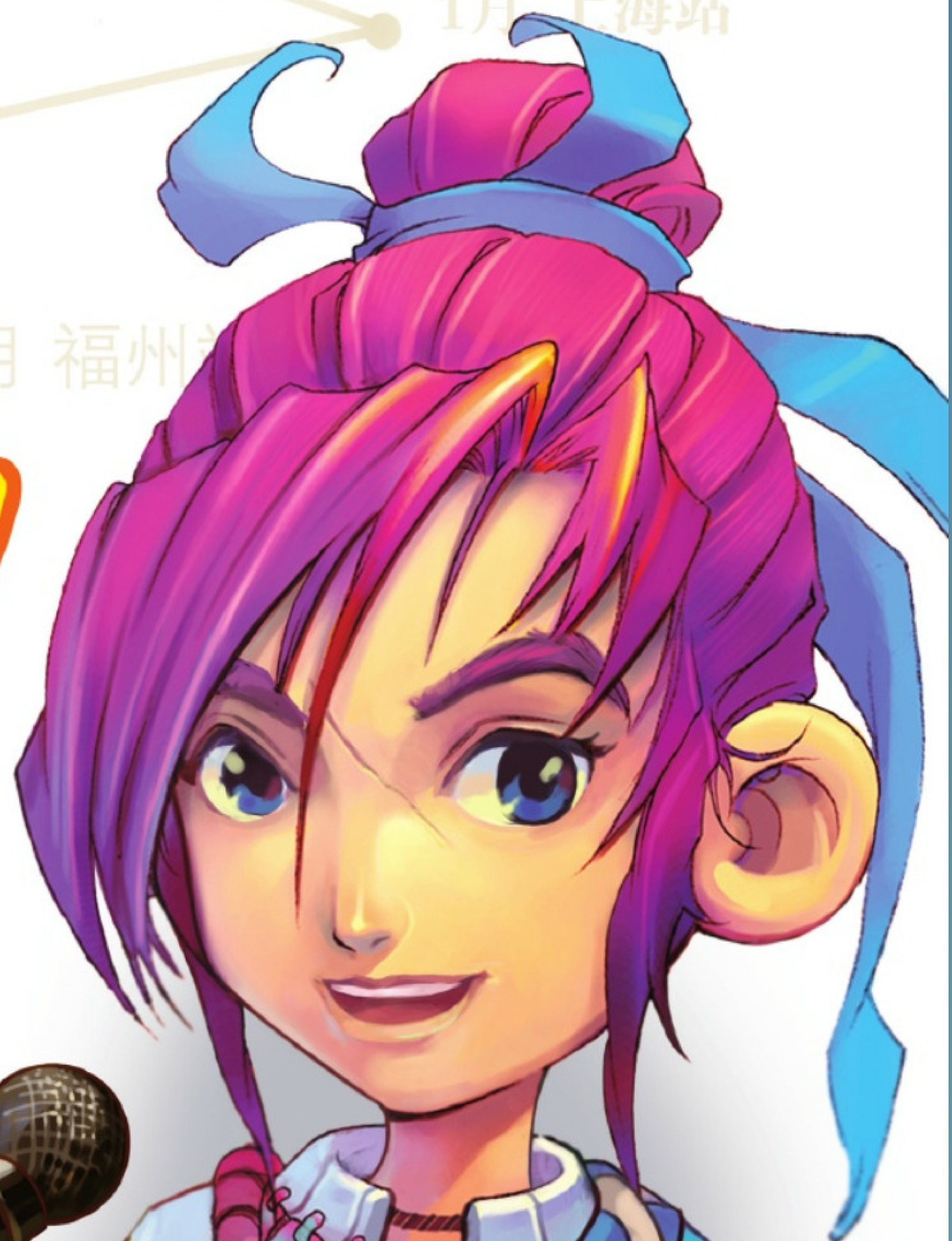






ISSN 1007-0060







广州站
1月 上海站
2月 北京站
3月 福州站
4月 济南站
5月 杭州站
6月 成都站

话筒交给真正的主角

——梦幻玩家代表大会

UP





WORLD OF WARCRAFT
魔兽世界
做你从未做过的事


密码保护卡
矩阵革命 重装上阵

密码保护卡是为所有《魔兽世界》用户推出的帐号安全保护卡。
使用密码保护卡后，每次登陆游戏，除了输入您的帐号，密码，还需要输入动态密码！！
全面提高您的帐户安全性！

详情请登陆：www.wowchina.com



BLIZZARD ENTERTAINMENT




激战
GUILD WARS
一战成名
引发下一条精彩绝伦的生命线！越战越精彩！
非凡的主线剧情，庞大的支线任务和隐藏任务，一场场精彩大片，由你自导自演！
the9 第九城市
gw.the9.com
© Guild Wars®、Guild Wars Factions和所有相关的标志和设计，以及NCsoft®、内嵌的NC标志和所有相关的标志和设计都是NCsoft的商标或注册商标，版权为ArenaNet所有，保留有所有权力。
NCSOFT
ARENANET

第一位拿到PS3的中国人



前几天，索尼最新一代的游戏机PlayStation 3在日本发售了，盛况自然一如既往的空前，咱们都知道，日本那地方电子产品便宜得不得了，买台PS3对于他们来说算不了什么，再加上PS3在日本的首发数量就只有8万台，喜欢这东西的人又多，所以游戏店门口就照例排起了长长的队伍。

在日本，彻夜排长队真算不上什么太大的事情，电视新闻里经常有这样的画面，一群带着帐篷裹着雨衣的玩家为了等某台游戏机或某个游戏的首发在凄风苦雨里苦等着，面孔上全是疲惫和坚定，很明显他们也把这种经历看成是件值得骄傲的事情。

不过这次PS3的发售之后，有一些日本玩家开始在论坛上发牢骚，说是有大量的中国人也在队伍中排队。本来这也没什么可说的，咱们中国人喜欢玩游戏难道还有错么。但接下来的叙述就有点不那么好听。大部分的中国人在买完游戏机后，就把买到的机器统一送到一些人的手中，并收取一定的费用。

现场的一些报导也证实了这些玩家的说法，有篇报导说，当第一位PS3购买者走上台的时候，面对记者的闪光灯表现得很平静，而且拒绝了所有的采访。而由于大量中国购买者只买机器本身而不买任何游戏，所以销售人员见到购买者是中国人就直接省略掉询问要购买什么游戏的步骤，直接把机器递过去。原来有很多玩家甚至游戏机老板雇佣了这些中国留学生，让他们第一时间买到游戏机，然后再加价出售给其他没买到的玩家。

帮人排队，然后换取报酬，这事情说起来好象有点丢我们的脸，但仔细想一想，那些排队的中国留学生们付出劳动换取报酬，也没什么大不了的，排个队就能赚到钱，换成我是留学生，一个人生活在日本，可能也会跑过去赚这份钱，如果说要指责这些人夺走了那些所谓“真正玩家”的PS3，也未免有些失了公正，我觉得首先是那些游戏机店的老板算不上地道，中国留学生排队赚的只是小钱，大头肯定都在他们那儿，其次该批评的是索尼，他们总是不能把货备够了再卖，每次都在新机型推出之前喊着产能不够，看着就有要制造“物以稀为贵”的场面的感觉，总之，最不该批评的就是这些牺牲了睡眠和时间的中国学生们。

当然，我对这些学生们也有点建议。首先，假如有记者采访自己，可以随便对他们说点什么嘛；其次，排队归排队，秩序还是要遵守，一切按规矩来，想来其他人也没什么可说的；最后，何必要把大头的利润让给游戏店老板呢，自己买回来可以在网上卖呀，现在电子商务这么发达，PS3又这么热，肯定不愁卖不出去。

king@popsoft.com.cn
2006年11月23日清晨

富士康杯第十一届大众软件奖系列活动区



威盛电子"中国芯知识问答"(第三辑)

林晓：新的威盛电子"中国芯知识问答"(第三辑)来了。抓紧时间答题吧！争取拿到PS2游戏机。5道问题，答案请发至**linxiao@popsoft.com.cn**，或邮寄到**北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层林晓收(邮编100036)**，邮件标题或信封上请一定注明"威盛电子中国芯知识问答第三辑"，我们将从回答正确的来信中抽取获奖者，奖品为：

特等奖1名：奖品为PS2游戏机1台
全胜奖3名：奖品为魔兽手办各1个
优胜奖20名：奖品为魔兽600点卡各1张
活动截止日期：2006年12月31日

威盛产品介绍

威盛PT890芯片组不仅支持LGA775接口的Core2 Duo处理器，也能兼容Pentium D/Pentium 4/Celeron英特尔全系列处理器，前端总线达1066MHz。威盛PT890芯片组内建威盛独创的StepUp存储技术，能在同一块主板上同时支持DDR和DDR2内存标准，为用户升级和装机提供了更广阔的内存选择空间。

采用威盛PT890芯片组的微星PT890 Neo-V主板，支持Intel Core2 Duo、Pentium D/4和Celeron D Processors处理器，1066MHz前端总线和双通道DDR2 533内存，最高内存容量可达4GB。

问题

1. 微星PT890 Neo-V提供几个USB 2.0接口？
A.4个 B.6个 C.8个 D.10个
2. 微星PT890 Neo-V提供几条内存插槽？
A.2条 B.3条 C.4条 D.6条
3. Vinyl音效芯片最大支持多少声道？
A.4声道 B.6声道 C.8声道 D.10声道
4，DualStream64包含了什么内存优化技术？
A. 增强数据预取协议 B. 增加分支预测和片内分支表 C.快速读写回访技术 D.以上都是
5，微星PT890 Neo-V提供几个SATA接口？
A.1个 B.2个 C.4个 D.6个

"我炫我秀，我的魔兽世界"活动获奖公告(活动内容见2006年07期)

林晓：这个活动挺好玩儿的，所以活动还特意延期，让更多人参与进来。

活动奖项及奖品

优秀游戏截图奖

特等奖 1名 空缺
奖品为爱普生PictureMate 500便携式照片打印机、Epson Stylus CX4700扫描、复印、打印超一体机，以及《魔兽世界》玩偶，总价值4500元

一等奖 山东 陈俊磊
奖品为爱普生Stylus Photo RX530扫描、复印、打印超一体机与《魔兽世界》主题T恤，总价值2500元

二等奖 河北 唐嘉　北京 王旭
奖品为爱普生R250照片打印机或者Epson Stylus CX3700办公一体机与《魔兽世界》种族挂饰，总价值1500元

三等奖 天津 沈伟　山东 张年丰　河北 肖阳
奖品为爱普生ME1+打印机与《魔兽世界》种族挂饰，总价值600元

单项奖：奖品为爱普生旅行拉杆箱与《魔兽世界》种族挂饰

最佳战斗画面奖	山东	陈俊磊
最佳聚会画面奖	河北	唐嘉
最佳创意奖	北京	王旭
最佳风景奖	天津	沈伟

纪念奖：100名　获奖者投稿照片热转印T恤与《魔兽世界》周边纪念品(名单见网站www.popsoft.com.cn)

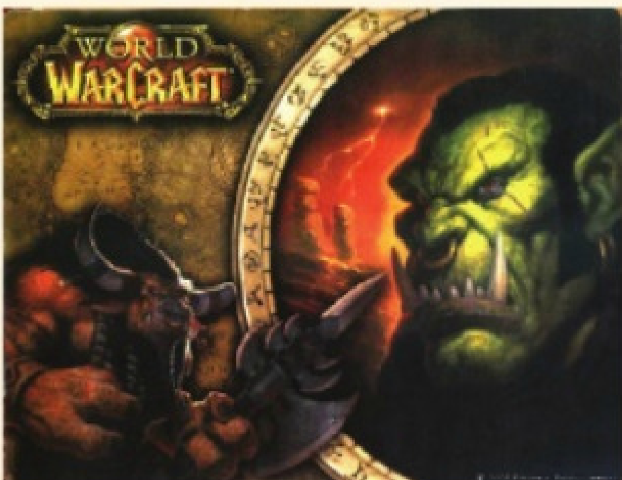
最佳公会组织奖：空缺



幸运读者区

本期TOP TEN信投和网投幸运读者，将获得魔兽鼠标垫

四川 刘平	江苏 陈卫国	安徽 邓磊	湖南 张律
湖南 袁希	辽宁 于承吉	山西 闫小娟	湖北 郭力
陕西 王学智	新疆 李尧	重庆 朱永贵	广东 关志坚
福建 徐臻	上海 杨磊	陕西 荆欢	贵州 刘君
四川 曾昌盛	浙江 毛国宏	天津 郭锦	云南 李前昆



(幸运读者将由读者调查回函以及TOPTEN网上投票者中抽取)

注：奖品以实物为准。奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未能收到，本刊编辑部不负责补寄。

下期预报

专题企划：2006年度中国电脑游戏产业报告

实用软件：离开PC的生活

在线争锋：去美服看《魔兽世界——燃烧远征》

攻城略地：细胞分裂——双重间谍

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社 长 宋振峰
总 编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗
专题记者 汪铁 郭都 张宇 李刚 王檠 杨旸
美术总监 祁津忆
本期责编 朱良杰
电 话 010-88118588-1200
传 真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100036

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 邹楠
电 话 010-88118588-8800
传 真 010-88135623
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合 周旭
电 话 010-88118588-1602
传 真 010-88135614

平面设计 林静 扈晓玥 余威 毛森
印 刷 北京利丰雅高长城印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂

刊 号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订 阅 全国各地邮局
读者俱乐部 010-88118588-8000
广告许可证 京海工商广字第8068号
出版日期 2006年12月16日
零 售 价 人民币 6.80元
港 币 20.00元
美 元 4.95元
新加坡元 9.00元

CONTENTS 目 录

2006年第24期 总第233期

CONTENTS 目 录

2006年第24期 总第233期

LVT出击——联想携家用电脑新品发动“双蓝海战略”

■本刊记者 电子土豆（珠海报道）


联想集团副总裁夏立阐述了“双蓝海战略”

2006年11月9日，联想在珠海海泉湾召开“2006家用电脑创新策略暨全家族新品发布会”，正式提出基于全球LVT（Lenovo Vantage Technology）技术的的新业务策略，发布了基于LVT技术应用的天骄S-i、锋行X及家悦U三大系列家用电脑新品。同时，联想还启用了新的红圈黑底PI标识，今后该标识将统一使用在联想的家用电脑上。

LVT技术是联想在个人消费和中小企业PC领域所形成的软、硬件一体化的系统级技术解决方案，其核心目前包含宽带智能管理、家电式操控、系统拯救、系统调节和互联互通五大技术，支撑了消费PC用户在“一站式”宽带服务、家电式多媒体娱乐、系统可靠性维护、系统性能控制及数字家庭无线分享方面的核心应用。联想集团高级副总裁兼大中国区总裁陈绍鹏表示，新联想将整合全球的创新体系和研发实力，坚持在互连互通、安全、易用性、稳定性及工业设计等方面的持续研发投入，此次联想LVT技术的发布正体现了联想不断实现产品创新、为客户创造价值的决心。

联想集团主管产品营销的副总裁夏立阐述了联想家用电脑的“双蓝海战略”，在对高品质娱乐有较高需求的一至四级市场，联想将通过高性能的锋行系列和影音娱乐的天骄系列产品，将联想家用PC和竞争对手及笔记本产品作出有效区隔，打破单纯追求高配置、价格战的格局，以“价值战”开创未来蕴含庞大需求的新蓝海；而在对家用PC性价比非常敏感，在整机品质、售后服务和教育增值应用上需求显著的五六级市场，联想则将通过家悦系列过硬的产品品质和有针对性的教育应用深耕市场，巩固大蓝海。此次联想新发布的天骄S-i、锋行X和家悦U三大系列家用电脑均基于LVT技术，分别在影音娱乐、高性能和教育品质3个方面进行了强化。新天骄S-i系列配备20英寸或22英寸宽屏液晶，内置简便的LVT导航平台及触摸式影音飞梭，依托“联想娱乐地带”平台提供了多达500部的电影大片、数千集的电视剧、300张畅销音乐唱片和上万册电子互动杂志；锋行X9000配备了Intel最新酷睿2四核处理器及DX10显卡的家用电脑，拥有联想LVT系统调节技术和系统拯救技术的底层支持；而新家悦U系列则通过与与新东方、101网校和专业课外辅导机构志鸿教育集团合作，提供了基于LVT宽带智能管理技术的“新联想100分学校”教育平台。

与此同时，联想在11月9日也发布了2006/07财年第二季度的业绩报告，联想个人电脑全球销量增长约10%（市场平均增长约8%），但在美洲区的个人电脑销量下降了9%，在欧洲、中东及非洲区上升了5%；而联想在中国内地的个人电脑销量则增长了25%，第二季度综合营业额达14亿美元，占集团总营业额的39%，其中包括集团经营的手机业务营业额。P



半月看点

朗科获韩国闪存盘发明专利

日前，朗科公司宣布，该公司已正式在韩国获得了闪存盘基础性发明专利授权，这成为朗科在中国本土之外获得的又一重要的闪存盘基础性发明专利。朗科公司该款发明在韩国的专利申请起始于2002年5月，历时4年多后终于获得授权。该发明专利名称为〞一种多功能半导体存储装置〞，韩国专利号为583626。授权书标明，该款专利保护年限为20年。据朗科公司发言人介绍，专利授权书在稍早前已获得授权，但由于授权后尚有多个流程要走，所以直到近日才正式拿到专利证书。

索尼液晶电视进驻中关村卖场

近日，索尼全国最大的液晶电视品牌零售旗舰店在中关村鼎好电子商城一层开业。据索尼鼎好旗舰店工作人员介绍，包括索尼BRAVIA-X系列的KLV-40X200A、KLV-46X200A几款旗舰产品以及BRAVIA-V系列和U系列的32英寸、40英寸消费主流产品将陆续进入中关村。鼎好电子商城相关负责人表示，除了满足家用消费，液晶电视同样拥有大量潜在行业客户。机场、公交车等公共场所大量安装的液晶电视，基本上就是通过专业系统的集成商配备。此次索尼液晶电视入驻电子卖场，无论对未来的家庭用户还是行业消费都将大有裨益。此外，于2007年第4季度开张的鼎好二期工程，也将配合现有的一期产品开辟出专门的液晶电视展区。

雅虎中文图片搜索全面升级

2006年11月16日，雅虎中国将Vespa平台技术运用到图片搜索中，图片搜索质量得到全面提升。雅虎工程师表示：“采用新技术的雅虎图片搜索，在图片数量、图片质量、相关性等方面都将全面超越百度、谷歌。〞这项新技术原为垂直搜索引擎Overture所有，2003年，雅虎斥资16.3亿美元收购Overture，从而拥有了这项技术。目前，雅虎已经借助该技术完成了2亿张中文图片的抓取和筛选工作（目前雅虎可供搜索的全球图片达35亿）。据称，雅虎每天将有至少1000万新图片入库，雅虎还将对图片搜索功能进行全面改版，用户可利用雅虎搜索进行壁纸、聊天软件头像、聊天表情等特殊图片类型的搜索。

首款Flash地图游游（UU）面世

近日，由灵图旗下的在线地图网站51 ditu网发布的国内首款Flash地图——游游（UU）正式面世。该地图软件大小仅50K，容纳了全国400多个城市的道路交通、景点、设施等信息，并提供从全国地图到省市、县镇，以及城市街道的详细信息，基本满足了全国大部分城市地理信息查询的需求。此外，该地图软件支持与服务器同步，进行数据实时升级，还具有标注、搜索、驾驶导航、公交查询等多项功能，还有一个应用接口，可指导用户制作具备导航、公交查询、搜索、浏览等功能的地图等。游游（UU）地图是一款绿色软件，无需安装

注册，可任意拷贝和删除。

Intel开启4核时代

Intel公司宣布推出面向服务器、工作站和高端个人电脑的Intel至强5300和Intel酷睿2四核处理器至尊版系列处理器。随着此次Intel将4个计算"大脑"装入1枚处理器中，计算机行业也宣告正式进入了四核时代。四核处理器可提供令人惊叹的处理速度和出色的响应能力，很好地满足通用服务器、数字媒体制作、高端游戏以及对性能要求严格的其他市场领域的各种需求。Intel公司总裁兼首席执行官保罗·欧德宁表示："今天的产品发布将计算机世界推向了全新的纪元。四核微处理器出类拔萃的计算能力将带给科学、娱乐以及商业更多的可能性。Intel本次推出的4款处理器的主频范围为1.60GHz至2.66GHz、前端总线（FSB）频率为1066MHz至1333MHz，散热设计功率（TDP）为80W或可选择性能更佳的120W。2007年第一季度，Intel将推出散热设计功率仅为50W的低压四核Intel至强处理器和专门为单插槽服务器和工作站而设计的另一款产品。

8公司签《绿色公约》遏制流氓软件

近日，暴风影音等8家软件共同签署了一个简单的《共享软件绿色公约》，希望通过共享软件的自律和提高对合作伙伴的资质来遏制流氓软件。暴风影音、FlashGet、360安全卫士、拼音加加、eMule电驴、ZCOM娱乐空间、脱兔、酷热影音等8家软件公司签署了该协议。值得一提的是，这8家公司中有不少已被商业公司收购或与商业公司关系密切，如FlashGet已被ZCOM收购，360安全卫士则是奇虎公司的产品，eMule电驴的提供商VeryCD与暴风影音也据传可能被265收购，相对而言其生存压力较小。据此次共享软件绿色公约发起者、知名播放器软件暴风影音的制作人周胜军介绍，流氓软件的传播渠道包括下载与捆绑两种方式，但主要的是共享软件捆绑，据称占据流氓软件传播量的80%。



投资合作

Wyse推出虚拟化智能网络平台

近日，全球智能网络运算行业领先厂商Wyse Technology宣布推出其智能网络运算参考平台系列的首个平台，适用于希望将智能网络运算技术融入其产品组合的业内主要企业。Wyse的首个智能网络运算参考平台旨在为Vmware的虚拟桌面基础设施（VDI）提供支持，被称作企业桌面虚拟化Wyse参考平台。Wyse同时宣布，NEC将成为其第一个利用此全新参考平台进行联合开发的合作伙伴。在相关的发布活动中，NEC宣布推出采用Wyse Thin OS的NECUS100桌面终端。Wyse参考平台的核心Wyse Thin OS是一款体积小、速度快且十分安全的智能网络运算操作系统，启动时间不超过5秒，并内建Microsoft Terminal Server、Citrix Presentation Server和VMware VDI支持，在性能和部署灵活性方面均居业内领先地位。



上市信息

爱国者DC-V760上市

近日，爱国者推出了旗下最新的轻薄时尚机型DC-V760。该机最薄处仅有



18mm，配备了一块1/2.5英寸CCD，有效像素达720万，采用3倍光学变焦镜头，光圈范围2.8～5.2，其焦距等效与35mm相机的34～102mm，最大光圈为

三强聚首——汉王携手威盛微软打造新移动终端

■本刊记者 冰河



美丽的女模特手持T700走秀

2006年11月16日上午，北京五洲皇冠假日酒店，汉王科技正式发布国内首款基于威盛解决方案的手写电脑——掌控系列T700。这款型号为T700的UMPC采用了威盛VIA C7-M超低电压版处理器和威盛VX700芯片组。与此同时，与微软第3次合作的汉王也正式加入微软Origami计划。威盛集团董事长王雪红女士和汉王科技董事长刘迎建先生都亲临发布会现场。两位董事长都表达出对这款国内首部基于威盛C7-M平台技术产品的十足信心。

汉王科技董事长刘迎建在发布会上表示，汉王科技经过两年时间的准备，推出了首款基于威盛平台的UMPC产品，并将汉王V.11手写识别技术嵌入其中，推进超便携电脑应用的同时，也在倡导从1984年汉王推出首款电脑笔时提出的"一台电脑一支笔"的理念。威盛集团董事长王雪红女士在会上介绍说："目前，世界各地的用户对移动生活方式的需求越来越强烈，我们很高兴能携手汉王科技将这种创新移动生活设备带入国内市场。威盛C7-M ULV移动处理器平台解决方案特点突出并拥有业界领先的每瓦性能，不但为T700增添了更多的功能，还延长了电池的续航能力，是我们'小即是美'全新理念的最佳体现。"而微软中国副总经理李士杰表示："威盛电子与微软公司有着密切的合作，在Origami计划中威盛起着十分重要的作用，而汉王科技掌握了手写输入的核心技术，三方的合作肯定为UMPC的推广起到积极的作用。汉王T700的推出正是微软与汉王第3次合作的开始，这也是微软首次与非主流PC厂商在超便携电脑方面的合作，双方从技术扩展到产品更广泛的领域。"

对于三方携手推出的新品在未来的市场前景，威盛电子、汉王科技和微软的相关高层都认为，UMPC的市场空间广阔，年中首批上市销售的UMPC没有引起太大反响主要是市场需要一段时间去接受，而且很多用户还把UMPC当成传统的PC产品看待导致消费概念模糊。其实，UMPC是一款集掌上娱乐设备、笔记本为一体的融合性产品，它更突出强调的是移动便携和多功能化。但目前消费者对于产品的应用概念还不是很清晰，虽然从长远来说UMPC一定是用户广泛使用的便携移动终端，但近期始终还处于市场培育阶段。如果UMPC的电池续航时间可达到5小时以上，加之Wi-Fi、3G等无线接入和互联网内容的捆绑，UMPC肯定会得到消费者的认可。P

F2.8～5.2，微距模式下的最近对焦距离可达15cm。该机开机只需1秒，快门时间为8～1/2000秒。V760采取了三级阶梯包围曝光模式，曝光的准确性获得增加，其背景虚化功能使人像拍摄效果更佳。V760还拥有快速切换录音模式，可作录音笔使用。**市场参考价：1699元。**

方正安全4款新品上市

近日，方正信息安全技术有限公司推出4款针对不同人群的新品，为用户提供全方位的保护：针对个人或家庭用户的方正熊猫防病毒2007；企业级硬件安全网关方正熊猫安全网关FSG；UTM(统一威胁管理)产品熊猫安全网关Integra；以及适于远程办公的方正SSLVPN。其中方正熊猫防病毒2007融合了防病毒、防间谍软件以及防护未知威胁的功能。安装完成之后即可自动开始保护以及升级、更新，且占用系统资源较少。此款软件最大的优点是它对未知病毒检测率很高，另外，在抵御病毒、蠕虫、木马、间谍软件等的同时，也可抵御基于身份盗窃及在线欺诈等多种新型威胁。方正熊猫防病毒2007可安装在两台计算机上，且包含方正安全解决方案的所有服务，包括：每天多次自动更新，365天24小时在线技术支持及24小时SOS可疑病毒分析。

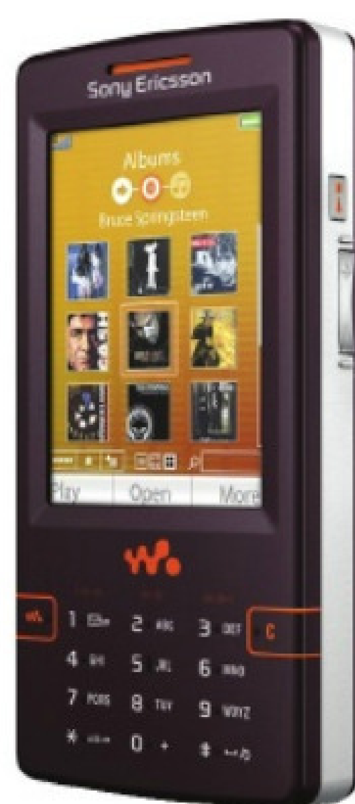
苹果新款iPod shuffle上市

近日，苹果电脑公司的新款iPod shuffle将通过苹果授权经销商向用户发售，这是目前世界上最小的数字音乐播放器。



新款iPod shuffle只有原来尺寸的一半，体积也仅有约8.2立方厘米，重约14.2克，采用了带内置夹子的超小铝合金机身设计，是最便于携带的iPod。据悉新款iPod shuffle拥有1GB闪存，可容纳240首歌曲。**市场参考价：788元。**

索爱音乐智能手机W958c上市



2006年11月17日，索尼爱立信音乐智能手机W958c在大陆市场正式上市。这款全新超薄的W958c是索尼爱立信第3款搭载Symbian v9.1和UIQ 3.0平台的智能手机，具有电子邮件收发和网络浏览能力，并支持全屏中文手写输入。W958c具备4GB内存，最高可存储约4000首eAAC+格式的歌曲。内置的Walkman播放器采用全新的图形用户界面，能够有效地降低操作的难度。除了音乐，用户还可享受到如网络浏览、实时电子邮件收发、视频流、3D游戏和媒介文件的存储和共享等功能。

BenQ 18倍速DVD刻录机上市



近日，明基正式发布其18× DVD刻录机产品DW1800，将DVD+/-R的刻录速度提升18×，DVD-RAM的刻录速度提高至12×，同期上市的还有DW1670后续型号DW1680，同样具备萨利刀技术与16×刻录主流规格。DW1800在马达轴承上新增自平衡滚珠系统。该系统在盘片高速旋转时，可自动适时调整盘片的重心，使盘片的重心与马达的轴心始终保持一致，有效避免了偏心盘及翘区盘等质量略有瑕疵的盘片，防止在刻录过程中可能发生的卡盘或刻飞现象，从而大大提升了刻录品质及成功率。

精英NF590 SLI IE主板发布

近日精英电脑正式推出了一款基于

明基液晶显示器首获微软Windows Vista认证

■本刊记者 Artec



明基高级产品经理田芝颖

2006年11月9日，明基在桂林发布旗下19英寸至24英寸全尺寸宽屏液晶显示器新品，宣布旗下液晶显示器FP93G X+、FP93G S获微软Windows Vista Basic认证，由此成为全球第一家取得Windows Vista认证的液晶显示器厂商，同时明基还发布了其“第二代Senseye+显彩科技”显示效果增强技术。本次发布的FP93G S，除通过Windows Vista规范，搭载“Senseye+photo”色彩技术，还具备5ms响应时间、800：1高对比度、300nits高亮度以及最高16.7M色彩的较高规格。



明基通过了Work with Windows Vista的认证

根据记者从微软方面了解到的信息，目前市面上已通过Windows Vista认证的硬件厂商除明基外还包括华硕、技嘉及华擎、瑞昱半导体、威刚科技以及威盛电子。预计Vista上市时通过Windows Vista认证的产品范围将包括主板、笔记本电脑、服务器、无线网卡、视听设备、遥控器、U盘、存储设备等。Windows硬件认证将会有两种不同的硬件及周边兼容性等级，一种是“Work with Vista”，仅代表Vista可支持该硬件周边的运行；另一种是较高端的“Vista Certified”，表示Vista可充分表现出该硬件产品的性能，如显卡的3D性能。明基方面表示，其所获得的是Work with Windows Vista认证。

据悉除明基FP93G X+和FP93G S之外，明基主打游戏族群、配备HDMI端子的24英寸宽屏液晶显示器FP241VW及22英寸宽屏液晶显示器FP222WH，也有望在2006年11月底取得微软Windows Vista Premium认证，成为全球最先取得Windows Vista Premium认证的HDMI液晶显示器。同时，明基液晶显示器将在2007年初完成全产品线符合微软Windows Vista的规范并取得认证。

毛一丁：将流氓软件当病毒一样查杀

■本刊记者 功能团



瑞星副总裁毛一丁

早在2005年6月，瑞星在业内率先把那些介于正常软件和病毒之间，同时具备正常功能和恶意行为的灰色软件称为“流氓软件”。今年11月14日，瑞星公司正式推出“瑞星卡卡上网安全助手3.0”，该产品可彻底清除目前流行的400多种流氓软件，并对用户的电脑进行系统加固和免疫。这款产品由瑞星反病毒专家历时半年多开发完成，采用碎甲（Anti-Rootkits）等多项瑞星独家的反病毒核心技术，可彻底清除各种流氓软件，将以免费下载的方式提供给所有网民使用。瑞星相信，瑞星卡卡3.0将在数月内遏制流氓软件的猖獗状态。据了解，新产品有4个显著特点：将Startup Scan、Anti-Rootkits等核心反病毒技术应用于扫描引擎中，可彻底查杀400余种流氓软件，不留任何死角；具备强大的未知病毒查杀功能，采用独家的“未知病毒查杀”专利技术，对灰鸽子等恶性流行病毒的未知变种，无须获取样本即可达到98%以上的清除率；集成数十种流行病毒专杀工具，帮助用户免费查杀各种流行病毒；集成了IE及系统修复、插件免疫、反网络钓鱼等诸多功能，全方位地帮助用户抵御、防范各种的流氓软件和恶意程序。截止到目前，瑞星反病毒部门已发现数百种相关的病毒，它们在侵入用户电脑之后，或是从互联网上自动下载流氓软件，或是自身会释放流氓软件，即使杀毒软件清除了病毒本身，它们释放或下载的流氓软件仍然残留在用户的电脑上，造成电脑运行变慢、乱弹广告等异常情况。而根据瑞星客户服务中心的统计，2006上半年中国大陆地区流氓软件的危害首次超过病毒，其泛滥程度几近失控。在这种严峻的形势下，瑞星于半年前抽调研发部门的精兵强将，集中了国内顶尖的反病毒专家，秘密研制出这款全新的反流氓产品。“总之，我们的策略其实很简单，那就是将流氓软件当病毒一样查杀，”毛一丁表示，“专门用于查杀流氓软件的瑞星卡卡3.0，从扫描引擎、功能配置到升级策略，几乎无异于瑞星杀毒软件，和杀毒唯一不同的是，在清除流氓软件之前，会先征询用户的意见——继续保留还是彻底清除，我们希望将用户的权利交还给用户。”毛一丁相信，如果进展顺利的话，数月内将扫尽绝大部分流氓软件，还互联网一片干净的蓝天。P



nForce590 SLI IE芯片组的主板——精英PN1 SLI2 Extreme，这款产品主要面向高端玩家和发烧友消费人群，符合Intel VRM11规范，支持Intel全系列LGA775接口处理器，包括Core 2 Duo、Core 2 Extreme以及Pentium D、P4系列处理器。该主板可提供多达48条PCI-E通道，除了组建SLI必备的2条PCI-E x16插槽，主板还提供了1条PCI-E x4插槽、2条PCI-E x1插槽和2条PCI插槽，为用户预留了充分的扩展空间。

促销新闻

中环数码先生盘片促销

近日，由IT渠道商讯宜代理的中环数码先生16× DVD-R刻录盘片展开促销活动。目前该16× DVD-R盘片在原3元市场价的基础上再打七三折，以2.2元的推广价进行销售。



微星K9NVG Neo-V主板促销

近日，微星推出了买AM2主板、赠炫酷摄像头的活动。凡购买AM2主板K9NVG Neo-V和K9N4 Ultra-F主板的用户，只要再加19元就能得到一个130万像素的高品质摄像头。K9NVG Neo-V采用北桥GeForce 6150+南桥nForce 430芯片组设计，能够支持SocKet AM2接口的AMD Athlon 64、Athlon 64 X2 Dual-Core、Sempron处理器。整合了GeForce 6100系列3D显卡，支持DirectX 9.0c和Shader Model 3.0标准，支持HD WMV加速功能，并提供了1条PCI-E x16接口和1个PCE-E x1插槽，方便用户升级。



防火墙形同虚设 “代尔夫”新变种再出狠招



病毒名称：“代尔夫变种af”（Hack.Delf.af）

威胁级别：★★

病毒特点：后门木马。

发作现象：该病毒注入IE进程后，利用IE访问网络，使防火墙误以为是IE在访问网络而不作任何拦截。该病毒会自动在被感染机器上开启一个端口供黑客连接，黑客可通过该端口控制被感染机器，从而盗取用户的个人私密信息，或让被感染机器按黑客的命令做指定动作，让用户麻烦不断。

专家支招：升级毒霸到2006.11.27的病毒库即可查杀以上病毒；如未安装金山毒霸，可登录http://www.duba.net免费下载最新版金山毒霸2007或使用金山毒霸在线业务来防止病毒入侵；拨打金山毒霸反病毒急救电话010-82331816，反病毒专家将为您提供帮助。

专家提醒：1.请购买正版杀毒软件、定期升级病毒库，上网时打开防火墙；

2.及时下载微软公布的最新补丁，避免病毒利用漏洞袭击；

3.最新的金山毒霸2007具有主动漏洞修复功能，可帮助用户在第一时间内修补系统漏洞。

抓

■本刊记者 龙猫



几天前，一个朋友气急败坏地告诉记者，他的两个6位的QQ号全部被盗，更牛的是，盗号者得到他的号码后立即申请了手机绑定，即使更改密码也会自动将新密码发送到盗号者的手机上，气得他差点把电脑砸掉。他提醒记者，如果有人用他的号码和我说话，一定不要相信。巧合的是，记者当时刚好看见他其中一个被盗号码在线，与该号码现在的所有者交谈得知，这个号码是花30元钱从别人手里买的。记者问他难道不知道这个号码是偷来的吗？他回答说，号码怎么来的他管不着，反正他花钱了就是他的。当记者正想问此号码是从什么人手里购买的时，此人已将我拖入黑名单，谈话就此中断。

对此记者并没有感到意外——周围的同事、朋友、同行等，几乎没有几个人的QQ没被盗过，对此早已屡见不鲜。如果你看见一个人许久不上QQ，突然改了名字冒出来又不和你说话，或是交谈内容驴唇不对马嘴，那这个人的号码多半就是被盗了。

用户数量过亿的QQ对中国用户的重要性不言自明，它已然代替电子邮件，成为除电话外使用频率最高的沟通工具之一，无论公事私事均可能在上面提及，联系人更是三教九流五花八门无所不包。这么一个重要的东西一旦丢了，几乎和手机被盗造成的损失一样无法估量。按说一个由几位数字排列组合而成的QQ号码并没有实际价值，也不像入侵电子邮箱那样可以窃取商业机密——那上面只是一些与自己无关的联系人，偷走了又有什么用？它能卖钱么？能！

中国人讲排场、好面子的特性似乎是与生俱来的，即使是没有任何意义可言的数字都能弄出点“久”啊、“发”啊、“顺”啊、“死”啊之类的谐音。当年的摩托罗拉3688和西门子SL45这两款手机如果不是到了中国市场更名为V998和6688，估计等几辈子也不会轮到它们大卖特卖，那些比手机还贵的天价电话号码就更不足为奇了。到了网络即时通讯软件盛行的时代，这一特性又在中国网民身上发挥得淋漓尽致。许多网民将拥有一个5位或6位的早期QQ号码视为自己上网资历的象征，“老鸟”是他们眼中至高无上的称号，而一些号段特殊的号码更成为他们追捧的对象。为了迎合网民们的虚荣心理，腾讯公司不失时机地推出了短数位QQ号码出售服务后，网民们方才恍然大悟——原来资历是可以花钱买到的！于是事情很快就变了味，一些盗号者（他们连黑客都算不上）通过木马、诈骗或暴力破解等手段盗取他人的“QQ靓号”放在网上出售。他们盗取的号码到手后立即通过手机绑定、申请会员等服务阻止原所有者追回号码。由于多数用户并不具备特别强烈的防范意识或维权手段，因此号码被盗后往往不了了之，这便给了这些不法分子以可乘之机。只要用Google搜索“QQ靓号”，除了腾讯自己的号码出售业务外，几乎都是清一色的所谓“QQ号码超市”，除了时间较早的一些六位号码外，连在线时间较长的“太阳号”也在出售之列，其中一些号码甚至卖到了600元以上，真可谓无本万利。这些网站上均有“所售QQ号码均为站长申请整理，绝非盗号”之类的字样，但其可信度又有多少呢？

腾讯公司市场部的一位负责人在接受本刊记者采访时，并没有发表对目前愈演愈烈的盗号行为的看法，但该负责人告诉记者，腾讯严格禁止私下贩卖QQ号码的行为，并对此类行为进一步追究其相关法律责任。换句话说，这些出售QQ号码的行为均是非法的。如果购买非法所得的物品，无异于与贼销赃。对于号码被盗的用户，该负责人介绍了如下找回号码的方法：1、如果用户申请了密码保护，可通过登录客服中心网址：http://service.qq.com/psw/mo.shtml?psw_cs.html，输入相应的资料即可重设QQ密码；2、如果用户用手机或小灵通开通了QQ加油站，发送手机短信到相关特服号即可取回QQ密码；3、如果用户如果没有申请密码保护，或号码被盗后被盗号者恶意申请了QQ加油站等手机取回密码服务，可登录客服中心号码申诉网址：http://service.qq.com/psw/mo.shtml?psw_ss.html，填写号码申诉表，腾讯客服人员根据用户提供的资料进行核对并在规定的时限内给予反馈，同时在申诉证实后对应QQ号码中的手机绑定等相关业务将被取消。

用户安全意识的淡薄是号码被盗事件发生的最大原因。在使用过程中，用户应尽量使用安全性更完善的QQ新版本，如在多人使用的电脑或网吧电脑使用QQ时，应先确定电脑的安全性，并选择“网吧模式”登录；用户应尽量避免在非腾讯或非腾讯授权合作伙伴提供的网站或其他服务中输入QQ号码信息，如果用户已经不慎泄露相关资料，应尽快修改QQ密码，并注意定期查杀病毒木马。此外，该负责人还表示，腾讯公司从来不会通过QQ或者私下聊天的方式向用户通知中奖，也不会请用户通过QQ的方式去联系腾讯的客服人员，更不会主动要求用户提供QQ密码。另外诈骗人员通常会提供相近的域名来混淆用户（如123qq.com等），同时也会将虚假的页面风格设计得很像腾讯的官方页面以达到盗取用户号码的目的，因此一旦有此类事件，用户一定不要在上述地方透露任何个人信息。

腾讯QQ发展到今天，已经不仅仅是一个单纯的互联网服务提供商，它已经对人们的生活和沟通方式产生了深远的影响。QQ号码也不再仅仅是一串简单的数字，它不仅涉及到网民们的隐私，拍拍网、Q币等业务更牵涉到网民们的实际财富和利益。全国近十分之一的人口选择了这一软件产品，表明了人们对腾讯的肯定和信任，腾讯本身也应承担起相应的责任，主动解决问题，而不应指望每个用户都有自行处理的能力，更不应在媒体围绕这一事件做文章时才采取措施。如果腾讯主动配合公安机关对那些非法售号网站和个人进行清查，盗号事件将大幅度减少，然而现在的腾讯却似乎始终对其视而不见。而对那些喜欢“靓号”网民们来说，QQ号码再重要也只是一个代号，又何必为了那一点小小的虚荣之心而去干那销赃的勾当呢？P

DirectX 10大幕开启

——XFX GeForce 8800 GTX/GTS显卡

■晶合实验室 魔之左手



厂商：讯景（XFX）　**上市：**2006年11月
售价：16999/13999元（GTX/GTS，每对价格）
附件：辅助电源线、驱动光盘、附赠软件与游戏光盘等
推荐：高端3D游戏玩家
咨询电话：0755-88837668

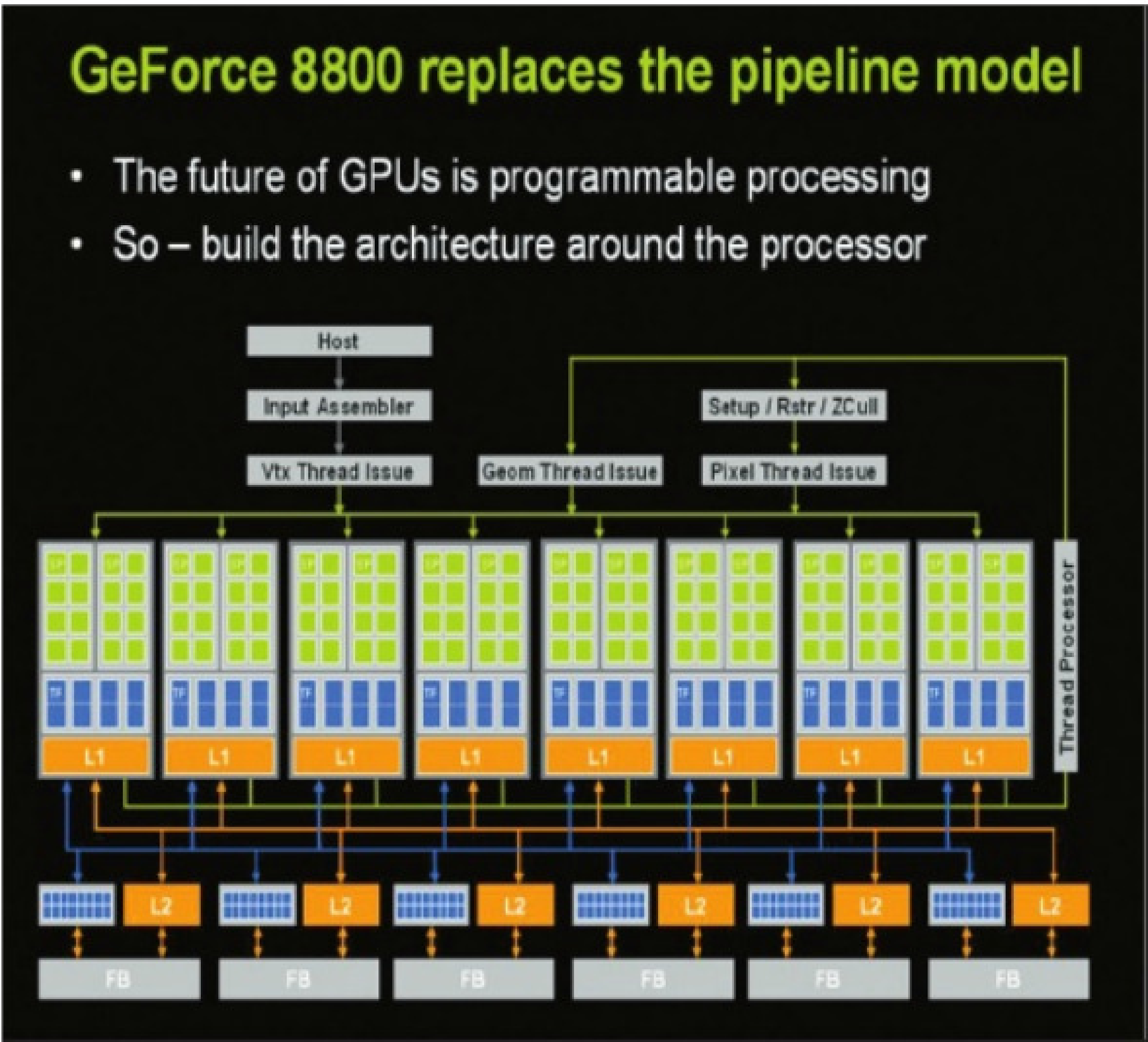
2006年11月7日，NVIDIA又一次为用户带来了划时代的产品——G80。作为第一款支持DirectX 10的显示芯片，G80为我们带来的不仅是更高的运行速度、更高的集成度，而且是以统一渲染架构、几何渲染器等为代表的全新一代设计。G80作为新的顶级显示芯片，沿袭了从GeForce FX 5800、6800开始的规则，其显卡产品被命名为GeForce 8800。而其中最高端的8800 GTX和定位略低的8800 GTS将一同出现在市场上。

一、G80芯片的基本设计思路

G80芯片仍然采用90nm工艺制造，集成晶体管数量达6.81亿个，远远超过了NVIDIA和ATI的上一代旗舰产品。为适合DirectX 10的要求，G80中没有我们熟悉的顶点渲染器（VS）和像素渲染器（PS），取而代之的是Stream Processor（流处理器），它可执行原本顶点、像素及新的几何渲染器功能。在最高端的GeForce 8800 GTX中，流处理器单元高达128个，被分为8组，每组除16个流处理器外还有8个纹理单元（其中则包括纹理过滤和纹理地址单元）。8800 GTX和8800 GTS的区别主要在于核心频率和流水线的差异：8800 GTS中集成了96个流处理器单元，也就是被裁减了2组，同时显存位宽也有所降低。

型号	GeForce 8800 GTX	GeForce 8800 GTS
渲染管线	128	96
核心频率	575MHz	500MHz
渲染核心频率	1350MHz	1200MHz
显存位宽	384b	320b
显存频率	1.8GHz	1.6GHz
显存带宽	86.4GB/s	64GB/s
显存容量	512MB+256MB	512MB+128MB

我们过去介绍G70芯片时曾提到过，其GPU在设计上采用了超线程技术；而G80中数量巨大的流处理器管理已无法通过超线程技术解决了，因此它采用线程分配器（Thread Processer）对3D操作进行动态的拆分和分配，类似设计思路可参考本刊之前对ATI RADEON X1800/1900的介绍。



GeForce 8800 GTX的架构

二、基于DirectX 10的创新

在新的DirectX 10 API（应用程序接口）中，强调最多的就是减少对CPU的依赖和对图形处理过程的简化。在这一大前提下，DirectX 10修改了核心API的关键部分，以降低绘制和状态切换的资源和时间消耗，并尽量提升命令效率，让每条命令可执行更多的工作。例如DirectX 10将循环进程中的验证部分从循环内部提到了循环之外，而在实际运算中，循环次数是以数百万计的，仅这一项就可节省不少系统资源和时间。

DirectX 10提供了几个比较重要的新功能：统一渲染架构、纹理阵列（Texture Arrays）、绘制预测（Predicated Draw）、数据流输出（Stream Out）及Modle Shader 4.0中新增的几何渲染器（Geometry

GIGABYTE™
TECHNOLOGY

激光时代全面来临



6700 FPS
超高刷新帧速

30X
优于光学
鼠标辨识率

1600 CPI
高解析度

99%
材质表面适应力

炫影龙激光鼠标

- 超精准激光技术 1600/1200/800CPI任选择
- V引擎技术核心 桌面适应力超强
- 按键刻纹设计 操控力更强
- 五百万次按键寿命
- 一年包换







蓝银 黑银 红银 白银 全银

激光经典键鼠套装



- 超精准激光技术 1600/1200/800CPI任选择
- V引擎技术核心 桌面适应力超强
- 多媒体热键设计 影音超体验
- 高级键帽覆膜技术 字迹更耐磨
- 七键不冲突 游戏任我行
- 可拆卸式手托 人体工学设计
- 一年包换

无影龙激光鼠标



- 超精准激光技术 1600/1200/800CPI任选择
- V引擎技术核心 桌面适应力超强
- 隐藏式单抽线收纳设计
- 五百万次按键寿命
- 笔记本专用
- 一年包换

激光99键鼠套装



- 超精准激光技术 900CPI高解析度
- V引擎技术核心 桌面适应能力超强
- 高级键帽覆膜技术 字迹更耐磨
- 七键不冲突 游戏任我行
- 一年包换



技嘉官方网站：www.gigabyte.cn

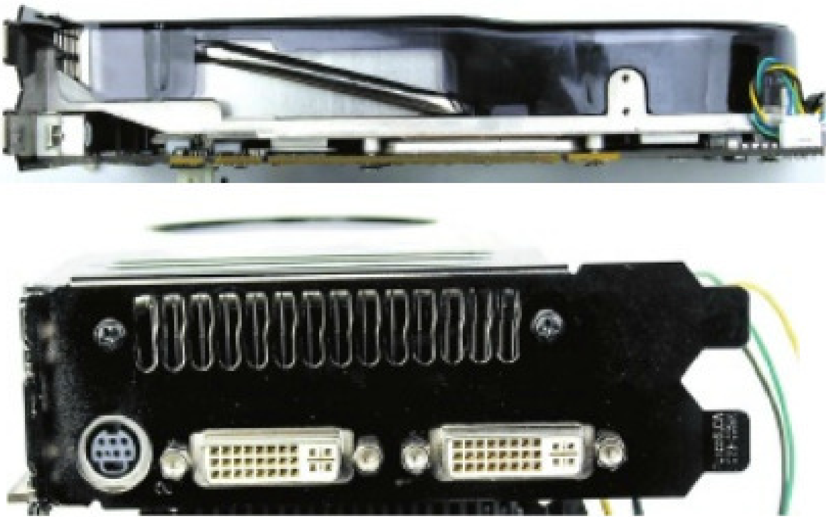

采用DirectX 10的状态管理和常量缓冲后，复杂场景的创建更简单和高效

Shader）。统一渲染架构不再区分原来的像素渲染器（Pixel Shader）、顶点渲染器（Vertex Shaders）及新增的几何渲染器。这样无论在怎样的场景中，无论是广阔水面效果这种强调顶点处理的场景，还是大量使用像素渲染运算的华丽场景，都可保证GPU处理能力不被无谓地浪费，而显卡在渲染过程中对于CPU的依赖也大大降低。

三、样卡简介


8800 GTX供电电路，可看到它采用了2个辅助供电接口

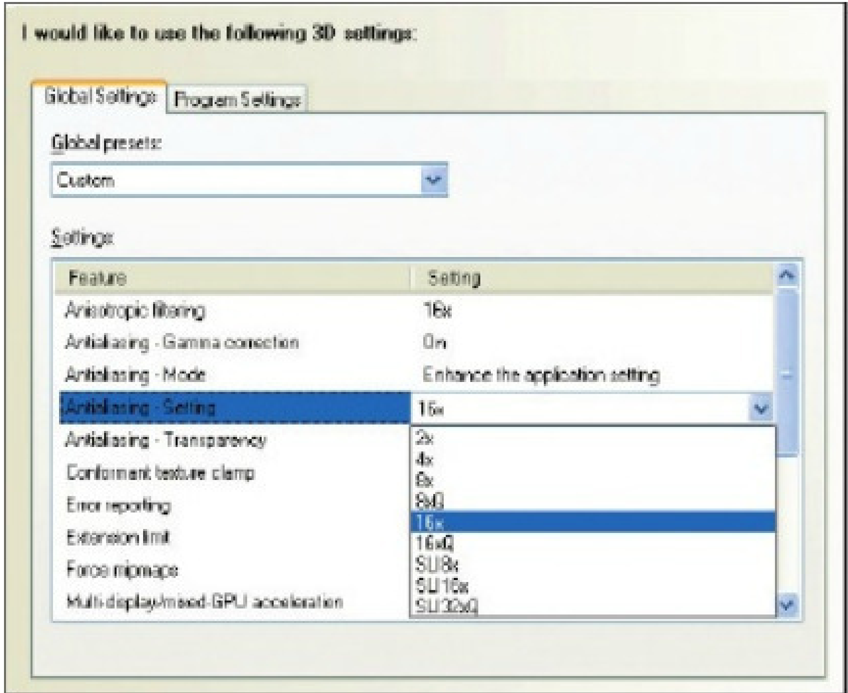
从我们手头来自讯景的样卡看，GeForce 8800 GTX/GTS的外形较相近，特别是再次复活的涡轮式散热器，让人不禁回想起当年测试GeForceFX 5800和6800时带来的恐怖“电锯”声（但事实证明讯景样卡的噪声控制得很好）。外形上看，8800 GTX在散热器后面露出的供电电路部分更长一些，总体长度已明显超过普通ATX主板的宽度，为它选择机箱将是一件很伤脑筋的事情，显卡尾部还设置了两个6针辅助供电接口。而在GTX版本上则有一个让人很迷惑的设计，那就是其前部的SLI桥接器接口居然有两个。NVIDIA表示其中任意一个都可用于构建SLI；但另一个接口有什么用处，NVIDIA方面一直没有很明确的回答，只表示用于扩展其他功能。是用来并联更多的显卡，还是连接以后的物理引擎卡？


散热装置相当厚重

四、实际测试

在测试平台中，我们采用了Intel最新4核处理器Core 2 Extreme QX6700。尽管它已是Intel最强的桌面CPU，但为避免它对显卡性能造成瓶颈，我们还将其超频至3.2GHz，成为目前能得到的最强大的桌面处理器。主板则采用Intel原厂D975XBX2，安装2条1GB DDR2 800内存。NVIDIA新的96.89版驱动可支持单显卡16×FSAA和AF，我们开启这一最高图像设置测试。

在测试中，我们发现尽管GeForce 8800 GTX的散热装置看上去似乎比较“恐怖”，但是实际风扇转速并不高，噪声也不是很明显。在开放环境下（室温约25℃）长时间执行3D测试软件后，其散热片温度在50℃左右，而芯片背面的PCB则高达70℃，非常烫手。看来显卡发热量还是很惊人的，且其设计散热能力没有留出太多余量。



最下面的3个项目是驱动辨认出SLI模式后新增的选项

显卡/项目	GeForce 8800 GTX			GeForce 8800 GTS		
	No AF，No FSAA	4X AF+4X FSAA	16X AF+16X FSAA	No AF，No FSAA	4X AF+4X FSAA	16X AF+16X FSAA
3DMark 06 v1.02总分						
1280X1024	11 812	11 626	11 388	9 379	9 318	8 999
1600X1200	10 442	10 228	9 898	8 091	7 809	7 698
3DMark 05 v1.20总分						
1280X1024	14 946	15 615	14 513	13 194	13 095	12 689
1600X1200	14 224	14 543	13 563	12 001	11 581	11 276
DOOM3 Ultra High，fps						
1280X1024	236.9	202.9	134.2	191.8	118.5	98.6
1600X1200	196.3	121.9	97.1	158.0	87.5	70.8
Half-Life2 Canals场景，fps						
1280X1024	239.13	235.89	181.53	212.35	184.76	132.61
1600X1200	230.96	194.39	136.54	177.80	141.52	100.42
FarCry 1.3 Ultra High，fps						
1280X1024	124.25	120.07	124.05*	107.86	91.03	103.99*
1600X1200	109.56	96.26	107.56	81.52	70.43	79.93

*注：FarCry中开启16×抗锯齿后的帧数高于开启4×抗锯齿的情况，应该与DirectX 9C仍不支持硬件FSAA+HDR有关。

发稿前我们拿到了第二块XFX的GeForce 8800 GTX显卡。进行SLI简单测试后，发现显示性能提升仍非常明显，例如DOOM3在16×FSAA、1600×1200下成绩飚升至188.1fps。当然，要想充分发挥其威力需要更高的图像设置，1600×1200对这种配置实在很难构成威胁，因此SLI状态下NVIDIA在驱动设置中增加了SLI 16×等新的FSAA模式。



很明显，G80和DirectX 10的配合，将完全颠覆目前的3D游戏设计方式，因而带来的是更加快速、复杂、华丽和真实的3D游戏世界。而即使在目前的DirectX 9游戏中，新一代的GeForce 8800同样能给游戏速度和图像品质带来明显提升。



炫目度：★★★☆
口水度：★★★★★
性价比：不详



大屏旗舰
——明基FP241W 24英寸宽屏LCD

■晶合实验室 电子土豆

厂商： 明基电通（BenQ） **上市：** 已上市
售价： 9999元
附件： 电源线、D-Sub及DVI连接线、说明书、驱动光盘等
推荐： 对显示面积和色彩均有较高要求的用户
咨询电话： 400-888-0666

对热衷于在电脑上看电影的玩家来说，19、20乃至22英寸（宽屏）的显示面积可能仍不够用，且后者最高1680×1050的分辨率也无法完美再现Full HD（1920×1080，俗称全高清）的视频。此外，常见的TN面板低端宽屏LCD在色彩、可视角度等方面的表现也无法令人满意，因此一些中高端用户将目光投向了更高端的宽屏产品。

作为一款24英寸旗舰级宽屏LCD，采用友达P-MVA面板的明基FP241W拥有傲人的高指标：1920×1200（WUXGA，16：10）分辨率、500cd/m²亮度、1000：1对比度、6ms灰阶响应时间和178°的水平/垂直可视角度，支持16.7M（8b）色彩。除了常见的DVI+D-Sub、S-Video、AV端子和分量色差输入，它还提供了目前非常热门的HDMI（高清晰度多媒体接口，可同时传输视频和多声道音频信号），完全能满足电脑、DVD/高清播放机和游戏机等各种设备的输出要求。此外，它还通过了最新的TCO'06环保认证（样机为TCO'03）。


可升降底座

FP241W样机采用前银后黑的色调搭配、窄边框设计及简练的弧形底座，尽管是24英寸的大屏产品，但外观干净利落，完全没有庞大臃肿的感觉。它内置了USB 2.0 Hub，机身左侧和顶部共提供了3个USB 2.0接口；带有支持多角度调节的可升降底座，包括-5°～25°仰角调整、45°左右调整和屏幕90°旋转。控制按键和键位说明均位于机身右侧，这种设计虽然使显示器正面简洁美观，但也给调整操作带来不便。

我们采用DVI接口连接FP241W，色温设为Normal，用DisplayMate 1.25将对比度和亮度调到最佳状态后开始测试。由于它的亮度高达500cd/m²，亮度调到25%左右已完全能满足日常使用。全黑显示时其边角漏光非常微弱，几可忽略，而白色下亮度非常均匀。灰阶方面，在DisplayX的256级灰度测试（越暗数字越小）中能看到第2级的灰块，而高阶部位的层次过渡也非常清楚，即使在广视角面板产品中，这样的灰阶表现也是较突出的。它的色彩表现也很好，三原色还原准确，色阶过渡自然，整体感觉鲜艳而通透。其实际上下/左右可视角度都极为出色，即使从与屏幕接近平行的视角观看图片和视频，色彩和亮度依然可接受，可以说是我们测试过的LCD中表现最好的。


各种输入接口一应俱全

一般来说，色彩表现好的广视角液晶面板往往无法兼顾响应时间。FP241W标称灰阶响应时间为6ms，实际使用中能观察到轻微拖影，但对视频、游戏等应用均无明显影响。还采用了明基的Senseye色彩增强技术，可针对图像色彩、对比度、锐利度等进行处理，并在此基础上提供了标准、电影、照片、动态4种用户模式。



FP241W（右）与19英寸宽屏LCD的显示面积对比



从各方面看，明基FP241W都是一款非常优秀的LCD：1920×1200的分辨率可支持同屏显示两个A4幅面的窗口，超高亮度与对比度使它无论在图形处理、视频播放还是游戏中都有出色发挥。唯一会影响我们去拥有它的因素，恐怕就是其高昂的价位了。另外，如果对拖影有更高要求，可以关注FP241W的新款兄弟——支持“插黑”技术的FP241WZ。



炫目度：★★★★
口水度：★★★★★
性价比：★★☆

2006中国IT行业大事典

History Of Industry

■策划 本刊编辑部
执笔 冰河

2006，你记忆最深刻的是什么？

相信每个人的答案都不同。2006年的中国IT行业似乎处于一个悄然转型的年代，相对前两年并购、首富等诸多在闪光灯下出台的新闻，这一年留在IT人记忆深处的更多的是一些沉重的东西。企业的裁员、名人的口水战、频发的科技造假丑闻，众多事件给人的印象不是奋然向上，而是怅然若失。中国IT行业正在走过一个怎样的年代，处于2006岁末，谁也不好做出明确的结论。这一年到底具有怎样的历史意义和地位，只有让时间来证明。对于我们这些身处其中的人来说，所能做的，就是回头看看，自己失去了什么，又得到了什么。

1 最无耻的新闻：汉芯造假事件

爆炸力：★★★★☆
轰动力：★★★★
影响力：★★★★★

新闻回顾：2006年5月12日，喧嚣一时的“汉芯造假事件”终于落下了帷幕。上海交通大学向各界媒体通报了“汉芯”系列芯片涉嫌造假的调查结论与处理意见：上海交大微电子学院院长陈进在负责研制“汉芯”系列芯片过程中存在严重的造假和欺骗行为，以虚假科研成果欺骗了鉴定专家、上海交大、研究团队、地方政府和中央有关部委，欺骗了媒体和公众。上海交大决定，撤销陈进上海交大微电子学院院长职务；撤销陈进的教授职务任职资格，解除其教授聘用合同。科技部根据专家调查组的调查结论和国家科技计划管理有关规定，已决定终止陈进负责的科研项目的执行，追缴相关经费，取消陈进以后承担国家科技计划课题的资格；教育部决定撤销陈进“长江学者”称号，取消其享受政府特殊津贴的资格，追缴相应拨款；国家发展改革委决定终止陈进负责的高技术产业化项目的执行，追缴相关经费。

这桩堪称近年来中国科技行业最大骗局和丑闻事件的败露，源自于2006年1月17日一神秘举报人在清华BBS的公开举报信。在这封举报信中，神秘人物指责中国首款自主知识产权高端DSP芯片——“汉芯一号”发明人陈进作假，骗取国家上亿元无偿拨款。清华BBS上的匿名信称，2002年8月，陈进从美国原摩托罗拉半导体部门（2004年2月更名为飞思卡尔）买回了10片MOTO-freescale“56800芯片”，并雇佣民工将芯片表面的“MOTO”等字样用砂纸磨掉，随后加上“汉芯”标识。该匿名信还称，此后，陈进通过各种方式使国内集成电路行业知名专家一致鉴定“汉芯一号”已达到国际先进水平



这就是传说中的“汉芯”

的高端大规模集成电路。信的最后说，汉芯一号在问世3年时间内，向国家各部门成功申报项目40多次，累计骗取无偿拨款突破1亿元。举报者自称是一位参与“汉芯”设计过程的工程师，因为“无法承受谎言和造假的生活压力”而出走并举报。

举报信出现之后，有关各方均非常重视，除了各界媒体连篇累牍的报道之外，国家科技部于2月中旬派工作组进驻上海交大，开始调查。而在举报信出现后的第4天（1月21日），上海交大汉芯科技有限公司发表郑重声明，声称汉芯系列芯片是汉芯团队全体成员经过长期的艰苦努力，逐步累积建立起来的具有自主知识产权的科研成果。汉芯系列芯片经得起相关部门及专家的检测验证，各项成果也已陆续进入了产业化阶段。该文所提“汉芯系列DSP芯片属造假”的言论纯属捏造。该文提及的所谓汉芯获得了巨额的科研项目经费的内容根本与事实不符，具体情况均可在相关机构得到证实，并声称对上述侵权行为保留采取进一步法律措施的权利。只是在接下来的调查中，所有涉及到“汉芯”的第三方机构，均没出示对汉芯科技有利的证据。如据称完成了汉芯公司国内测试工作的上海集成电路设计研究中心表示：“我们确实做了该芯片的测试工作，但是作为第三方单位，我们与汉芯没有任何关系。”上海市科委则表示：“汉芯的主要工作由专家组评审完成，我们只是组织评审，给予支持，并非由我们来作出判断。”

追查的过程扑朔迷离，但是，这次纸终究没有包住火。经历4个月的深入调查之后，曾经信誓旦旦的“汉芯科技”终于哑火，上海交大向各界媒体通报了“汉芯”造假的结论和处理意见。6月14日，科技部向社会公开表示，在“十一五”期间，将加大现行各项规章制度落实力度，将制度建设与加强科技工作者道德自律结合起来，以彻底根治腐败，肃清不良风气，营造更好的创新环境。



记者点评：“我感到愤怒，更多的却是悲哀”，11月18日，科技部部长徐冠华面对中央电视台记者就“汉芯事件”的采访如此回答，“这说明我们的创新机制出了大问题。”

徐部长的确一针见血地指出了造成“汉芯事件”的最大症结所在。“汉芯”行骗得逞，固然有审查方面的漏洞，不过就连专家也承认，陈进采用的造假手段之简单直接、之厚颜无耻，已经超出了一般对于科技造假手段的想象。追究审查不严的责任固然是当务之急，但造成陈进之流如此胆大妄为，其背后的深层次原因，就在于当前国家的科技研究创新鼓励机制存在着诸多问题。对于主导科技创新的国家，国家竞争战略和政府投入的准确定位，科学研究领域的独立和专业精神，以及市场经济相关体制的成熟完善，此三方力量的有效结合构成了发展的核心动力。“汉芯”事件的发生，并没有否认作为推动科技创新，作为其中重要环节的国家投入的合理性和必要性，只是对于资源投入分配的体制和规则迫切需要改变。科研创新是国之重器，在从计划经济时代沿袭下来的“以行政手段为主构建”的项目审批制度下，巨额的科研经费始终由各级政府部门进行分配。一方面，自主创新成果作为政府政绩的新兴指标，相关专家鉴定组织和机构受到各方的强大压力；另一方面，长期以来我国科研领域自身也存在行政化等痼疾。因此，围绕国家的科研资金投入，相关利益主体的种种行为，以及举报人为何背负如此巨大压力的原因也就不难理解了。

国家主导推动科技创新的战略，需要在具备科学理性的环境下进行。只有在科学精神和市场法则的双重指引下，如韩国“黄禹锡”、中国“陈进”这样的事件才会避免重复出现，自主科技创新才不会沦为民族主义情绪的奴隶，更可避免成为各级政府急欲表明政绩的工具。

政府对自主创新重大项目的投入和监管，需要尊重专业而独立的评判，保证公平的资源竞争和分配过程；同时，提供相关制度和政策支持，加快发挥作为市场经济中自主创新的最重要主体——企业的作用，也是政府的当务之急。

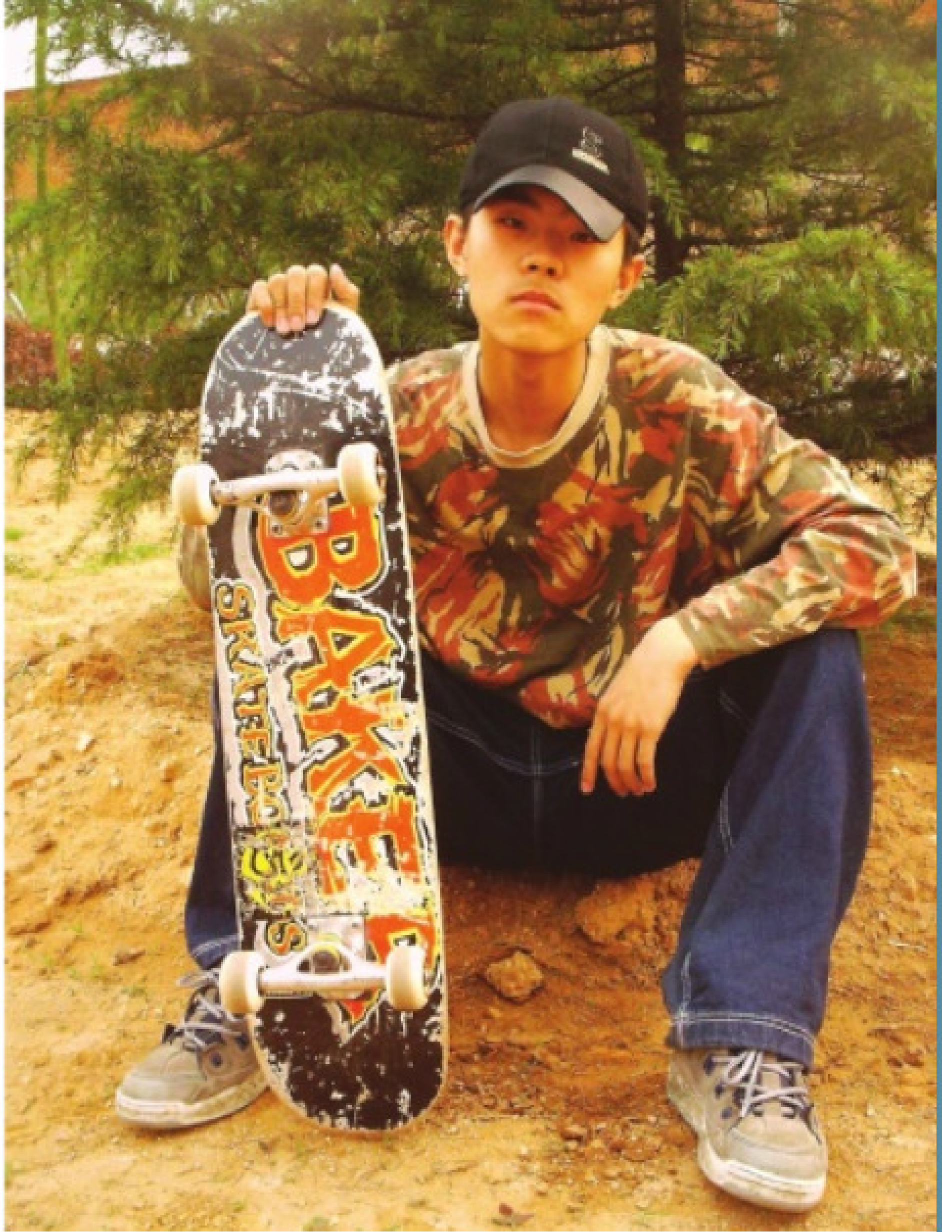
令人稍感宽慰的是，科技部在“汉芯”事件后出台的一系列政策法规表明，混乱而非理性的科研环境，有可能面临从上至下的转变。

2 最难判断是非的新闻：

谁是暴民？偷情与虐猫的泛道德批判

爆炸力：★★★★☆
轰动力：★★★★★
影响力：★★★★

新闻回顾：2006年2月26日，猫扑网论坛中有人发布了一条“悬赏50万捉拿踩踏动物组织”的帖子。发帖人贴出一组图片，内容是一名女子残忍杀害小猫的过程照片，非常血腥。发帖人称无意得到此图片，并可确认是国内人士所为，悬赏寻找作案人。各地网友对此残忍行为群情愤慨，纷纷根据照片背景提供线索，仅仅用了4天时间，就在3月3日将事件涉及的3名嫌疑人确定了身份，曝光了他们的诸多私人资料。调查过程中网民



不管事实真相如何，铜须都是2006第一网络名人

显示出的强大力量让人瞠目。不过尽管当地警方和政府在得知线索之后迅速对当事人做出了处理，但网民对当事人从私生活到相貌乃至家庭、单位无所不包的抨击，使得当事人的家庭和单位也受到严重影响。

无独有偶，“虐猫事件”尚未平息，互联网上又爆发一起更严重的网络声讨事件。这一次的事件核心是更容易吸引眼球的“偷情”。2006年4月12日，一个名为“锋刃透骨寒”的ID在MOP魔兽论坛发表了一个名为“2区麦维影歌守望者发生的丑闻：一个让你更珍惜爱人的理由”帖子，揭露网络游戏《魔兽世界》2区麦维影歌服务器守望者公会会长“铜须”勾引其妻子、同在守望者公会的“幽月儿”，并发出了据称是“铜须”与“幽月儿”的QQ聊天记录，其中有描述二人发生不正当关系的对话。此文一出现之后，立刻被网民转载至各个论坛，并引起轩然大波。玩家在麦维影歌服务器组建了500人的公会“守望慰问团”声讨铜须，每晚都有大量玩家集结，造成服务器拥堵，普通玩家无法正常游戏。在声讨铜须破坏他人家庭行为的同时，根据帖子中透露的信息开始查询“铜须”和“幽月儿”其人的真正身份。很快，“铜须”的真实姓名、年龄、就读学校、家庭住址、联系方式等私人信息，都在诸多网友的不懈努力下被调查出来并张贴到网络上。而弥漫在网络上的声讨也随之扩散到了“铜须”的真实生活中，更有网友发布“江湖追杀令”，呼吁社会全面封杀铜须，“广大机关、企业、医院……对铜须本人及其同伙进行抵制。不录用、不认可、不理睬……在他做出彻底的、令大众可信的悔改行为之前，不能对他表示认同。”铜须本人在经过一段时间的沉默之后，于4月18日发布公开声明，声称所谓偷情事件纯属捏造，广大网友的行为已经严重骚扰了他本人和家庭的生活，希望网友不要相信谣言，还他本人安宁的生活空间。就在铜须本人发出声明的第二日，“锋刃透骨寒”本人同样也发帖宣布所有事情全为他个人捏造，希望网民不要再推波助澜。不过事态并未如通常那样就此烟消云散，众多网民根本不理会当事双方的声明，依旧不依不饶对铜须穷追猛打。铜须被迫暂时休学，其家人的生活也陷入了混乱中。中央级媒体和海外媒体抛开事情原因，对这种“无限制语言暴力”的行为给出了批判性评价，称此行为是对个人权利的严重侵犯；而网民则抓住事件的非道德性质，从道德角度反驳。



记者点评：“众口铄金、积毁销骨”，司马迁在《史记·张仪列传》的这句古谚于21世纪的现代社会再一次得到验证。两起引起互联网公愤的事件有相似的特点：“虐杀”和“偷情”在现代社会都超越了公众的道德底线，但目前相关法律尚无法给予相应制裁，使得道德抨击成为对此类行为的主要约束手段。不过相对于“虐猫事件”的真实性最终获得查证，“铜须事件”的真实性从头到尾都没得到落实。而这并不妨碍网民以无尽的热情对当事人做出超越互联网边界的抨击。而且两件事情中网民的行为还扩散到了当事人的家庭和亲友，使得无辜者也被卷入，受到严重困扰。这种“无限度、无边界”的舆论抨击，已经脱离了原有的道德规范约束，成为对当事人的全方面制裁。抛开事件的起因不说，这种挥舞道德大棒，在互联网上对他人进行无休止攻击，并擅自披露其私人信息的行为，的确已超出了舆论道德约束的范畴。而“铜须事件”中对事件尚未完全查证就急于宣泄语言暴力的举动，则进一步彰显了中国互联网弥漫着的浮躁阴霾之气。

《圣经》中耶稣曾经对着向妓女扔石块的民众说：你们哪个认为自己没有罪的，就可以向她扔石块。面对互联网上发生的一桩桩不道德事件，挥舞道德大棒无休止攻击的人们是否该先思考一下，自己在互联网和现实中，扮演的又是什么角色呢？

3 最让人苦笑不得的新闻：

流氓软件的自新之路

爆炸力：★★★
轰动力：★★★☆
影响力：★★★★

新闻回顾：2006年7月27日，搜索门户奇虎公司联合卡巴斯基、中国互联网协会宣布推出“安全卫士360”，为网民免费提供恶意软件查杀、系统诊断及修复、病毒查杀等功能。在安全卫士360的“流氓软件”黑名单上，著名的3721实名系统（现名雅虎助手）赫然在目。而策划制作“安全卫士360”的幕后高手，是奇虎公司现掌门人、原3721的创始人周鸿祎先生。8月2日，奇虎表示，其安全卫士360软件遭恶意软件反击；官方论坛公告内容显示，恶意软件是指雅虎的3721网络实名。8月14日，雅虎中国执行

总经理田健首次就3721流氓问题的指责做出回应，并声称遭幕后黑手恶意攻击。随后，事件双方展开激烈口水战，翻开陈年旧账，指责对方行为缺乏道德。8月16日，阿里巴巴集团正式就旗下雅虎中国与奇虎之争发表声明，称决定正式起诉周鸿祎个人，并表示将永远不与周鸿祎及其关联公司发生牵连。

当双方的口水战转入诉讼，外界以为关于流氓软件的纷争将告一段落时，事情出现了新高潮。9月4日，一个名为“中国反流氓软件联盟”的组织向北京市海淀区人民法院递交了诉状，他们以联盟成员孙牛朋(化名)的名义，起诉了刚刚宣布“与流氓软件决裂”的中搜公司。此外，雅虎、猫扑等多家公司也在诉讼名单之列。由于联盟组织了一支拥有30名法律界人士的律师顾问团，使得此次诉讼的声势前所未有的强大。这也是中国互联网业界第一次出现以民间团体形式起诉“流氓软件”。原告方认为，“不论官司最后的结果如何，这一事件将对流氓软件相关法律的立法工作起到推动作用”。

10月26日，中国互联网协会“反恶意软件协调工作组”在北京宣布成立。根据中国互联网协会秘书长黄澄清介绍，反恶意软件协调工作组设置了3个专项工作组，包括政策与自律规范研究组、技术研究组、举报工作组，分别负责组织对恶意软件相关问题的调查研究，组织互联网服务提供商制定《抵制恶意软件自律公约》及其实施机制；组织成员单位研究恶意软件的定义、标准、特征、分类，对恶意软件举报信息进行初审，开发恶意软件查杀工具，组织对查杀软件的测评和鉴定；设立恶意软件举报热线和举报受理机构，制定受理信息的处理流程，研究举报信息的发布机制。



流氓软件的未来如何，相信很快就能见分晓

国内杀毒软件市场主要厂商江民科技、瑞星科技、卡巴斯基等企业，也在9月至10月间纷纷宣布在软件中加入反流氓软件功能，对流氓软件正式开战。



记者点评：“嚷嚷反流氓软件嗓门最高的，其实就是那些流氓软件厂商”，奇虎公司CEO齐向东曾经如此对外界表态。不管有心还是无心，这句话在一定程度上点出了整个事件中企业与流氓软件的渊源。

流氓软件不是在今年才成为热点，但今年之所以特别引人注目的缘故，是在于被网民称作“流氓软件之父”的周鸿祎掉转枪口，拉起了反流氓软件的大旗。这一举动才是惹来各方议论的主要原因。毋庸置疑，3721开创的强制下载使用的推广模式为流氓软件带来了滚滚财源，周先生本人也凭借3721的成功最终成功入主雅虎中国总裁之位。不过风水轮流转，当马云取代周先生成为雅虎中国的新舵手后，黯然离去的前总裁成立了一家新公司，以道德的名义对老东家的产品展开对抗，无论如何总让人有些怀疑其行为的初始动机。即使周本人声称仅仅是出于净化互联网环境的目的，但是对于曾经一手开创流氓软件模式的历史毫无反省的言行，使得网民对周拉起的大旗嗤之以鼻。正如齐向东所说的那样，对流氓软件认识最深刻的，就是曾经做或者正在做流氓软件的厂商。已经在互联网上为祸四方的流氓软件，客观上造成了多大的杀毒市场需求，他们是最清楚的。

幸运的是，有关管理机构和杀毒软件厂商也已经迈出了清扫流氓软件的脚步，开始制定相关的规范和开发相应的杀毒软件。这使得网民们的集体诉讼，不再仅仅具有象征意义，而成为一场风暴的真正开始。

4 最令人心情沉重的新闻：

生活的压力和生命的尊严——华为过劳死事件

爆炸力：★★★☆

轰动力：★★★★☆

影响力：★★★☆


也许有一天，我们自己也会经历这样的结局

新闻回顾：2006年5月28日，出生于四川宜宾市，四川大学本科生、电子科技大学硕士，毕业仅仅才一年时间的深圳华为公司工程师胡新宇，因病毒性脑炎在广州市中山大学附属第三医院去世，时年25岁。当日，有华为公司员工将其死讯公布在互联网上，并直陈其死因为“过劳死”。但华为公司对此说法予以否认，称胡新宇为因病去世，并给予其家人相应抚恤。胡新宇研究生毕业进入深圳华为公司尚不满一年，原先身体很好。在公司从事封闭性研发工作，完成的2个项目都得到了最高等的评价。华为公司素有“床垫文化”的企业传统，员工在公司常备被褥和食品以应对加班需要。尽管“过劳死”之说不能确定，但无可否认的是长期高强度的工作也不可避免地对其身体健康造成不良影响，免疫力下降，最终造成病故。胡新宇之死，再次引起社会各界对高科技行业的工作强度

和压力的大讨论；而华为公司也调整了内部条例，规定员工如无需要不得自行加班，并加强员工的福利和健康锻炼。



记者点评：对于胡新宇的去世我们表示哀悼。胡新宇到底是因何而死，现在看来是无法得出明确的结论了；不过IT行业的工作强度和压力，却是所有人有目共睹。工作辛苦并不可怕，可怕的是所有人都以为这种辛苦理所应当。当加班拼命干成为企业所宣扬倡导的内部文化，业绩报表成为所有人鼻子前的那根胡萝卜时，再没有思考我们工作是为了什么，工作效率和业绩的边界在哪里。“生活的压力和生命的尊严，哪一个重要？”面对这样的疑问，我们每个人都知道该如何选择，可是大多数人都不得不违背自己的意愿作出违心的选择。社会的发展归根结底是要追求人的发展，基于此，“以人为本”就必须成为这一发展的前提。而要实现这一点，既不能靠利润至上的企业，也不能靠相对弱势的职工。惟有法律和制度堪担此重任，让劳动法的条款真正得到执行，让劳动者的基本权益（休息权正是其一）得到保障，并逐渐成为全社会共同遵守的基本道义和文化。不顾惜生命价值，将生命作为可牺牲成本的工作模式不应成为宣扬的对象。

希望胡新宇的逝去，能让后人不再重蹈覆辙。尽管这是个奢望，我们还是希望它距离现实能更近一些。

5 最虎头蛇尾的新闻：

3000万到1的游戏——富士康天价诉讼案

爆炸力：★★★☆
轰动力：★★★☆
影响力：★★



富士康科技集团董事长郭台铭

新闻回顾：2006年8月26日，富士康科技集团（鸿富锦精密工业<深圳>有限公司）以《第一财经日报》对其报道不实为由，向深圳市中级人民法院提交一份民事诉状。诉状称，依据《民法通则》的第101条和102条以及《民事诉讼法》第108条和相关司法解释，“依法追究被告的侵权责任”。诉状将《第一财经日报》采写报道的记者王佑以及该报编委翁宝列为被告，而未直接起诉报社（富士康一方曾经特别向《第一财经日报》发出文函提醒这一事实）。诉状要求法院判令《第一财经日报》停止刊发对其名誉侵权的报道并赔礼道歉、消除影响、恢复名誉，还要求被告补偿富士康方面因名誉受损而造成的经济损失。翁宝和王佑因此分别被要求赔偿1000万元和2000万元给原告。与此应对的是，涉案记者的个人资产全部被冻结。根据法律的相关规定，诉讼方富士康科技集团在申请冻结记者个人资产的同时，向法院提供了3000万的索赔抵押金。这是目前中国大陆向媒体索赔金额最大的名誉侵权案，也是

首例越过报社直接向记者起诉并查封其私有财产的案件。而《第一财经日报》的反应是坚决支持两名记者的正当工作行为，并将动用报社全部资源支持记者应对诉讼。

中国大陆新闻界对此事件的反应相当强烈。诸多IT媒体和大众新闻媒体都撰文报道或者评论此事，认为富士康此举有持强打压新闻媒体，妨碍新闻界采访报道权利，妨碍公众消费知情权。也许是迫于来自各方面的压力，8月31日，富士康科技方面将索赔金额由此前的3000万元降为1元，并将《第一财经日报》并列为被告；深圳中院也已解除对两名当事人翁宝和王佑的财产冻结。

9月3日，《第一财经日报》社与富士康科技集团发表联合声明称，富士康科技集团同意就《第一财经日报》相关诉讼案自声明发布日即撤消。双方对该事件给对方所造成的困扰互致歉意。

至此，这桩风波看上去已经划上了一个不完满的句号。



记者点评：对于这桩事件，本刊记者曾经有过相关的报道评述。具体的态度和观点都已经表明，因此在此不再重复多言。这桩事件的结果看上去好像舆论监督的力量取得了胜利，当事双方选择了庭外和解，但是这“和解”背后仿佛又隐藏着更多难以言喻的内容。事件双方吸取了什么教训呢？尽责的媒体还会继续对富士康不合格的工作环境进一步调查么？一切仿佛都随着和解而烟消云散，而引发诉讼的真正原因——那些超时工作的普通工人，他们的命运会得到怎样的改变呢？随着双方“相逢一笑泯恩仇”似的结局，那些曾经让人拍案愤怒的内容，也消逝在风中，再也没有一丝声音。从这个角度来说，所谓的正义并没有获得真正的胜利。

6 最令人叹息的新闻：明基兵败西门子



德国人用这样的方式“欢送”明基

爆炸力：★★★☆
轰动力：★★★☆
影响力：★★★

新闻回顾：2006年9月28日晚，明基科技董事长李琨耀宣告，2005年开始的明基和西门子之间“跨国联姻”已经破裂。由于德国手机子公司BenQ Mobile的亏损面继续扩大，已经超过6亿欧元，从即日起，明基停止对该公司投资，并交出其经营权，向德国当地法院申请无力清偿保护（Insolvency Protection）。明基表示，自2005年10月1日以来，明基投入大量资金及管理资源，但持续亏损的局面一直未能得到扭转，而且短期内看不到缩小亏损的机会，因此明基作出不再继续投资的决定。

消息传出后，德国方面原西门子公司的员工走上街头抗议，要求母公司支付赔偿。企业工会更是指责西门子不应该把手机业务卖给明基公司，并称明基利用“联姻”手段获取了西门子的研发中心、相关专利、知识产权、制造工厂、生产设备和人员，还附带2.5亿欧元的投资“陪嫁”，如今却留下个烂摊子不管。西门子总裁柯菲德则声称西门子将与明基对簿公堂。不过明基方面声称，合作期间向手机子公司注入大量资金和人力，造成现在的结果实在是“事不可为”。具体的善后工作仍在继续。



记者点评：走出去，成为真正的国际企业，这是中国IT企业一直以来的心愿。因此才有联想收购IBM个人电脑业务部门、明基收购西门子手机子公司、TCL收购法国汤姆逊等让业界人士兴奋一时的举动。但是从收购后的历程来看，中国企业要成为真正的国际性商业企业，还有很多需要学习的课程。此次明基的并购事件就充分显示了这个问题。虽然收购之前，由于双方资金、技术、营销渠道等方面的特点，这桩并购为外界所看好，但是真正进入到整合阶段时，种种未曾预料到的问题就都暴露了出来。此外，由于西门子在营销渠道方面的弱点，明基在海外市场的开拓也没收到显著成果；而竞争激烈的国内市场，走高端路线的明基西门子手机也缺乏足够的竞争力。诸多因素影响之下，使得这次“联姻”成为一桩失败的案例。如何根据自身和外界的条件，有目的地获取海外资源，助力企业向全球扩张，这是未来众多中国企业需要跨越的一道新门槛。不是有了钱，就能在哪里都可获得成功的。

7 产业影响最深远的新闻：AMD与英特尔暗战ATI

爆炸力：★★★★☆
轰动力：★★★☆
影响力：★★★☆



AMD与ATI两位总裁握手言欢

新闻回顾：2006年7月24日，AMD向外界正式宣布，以总值54亿美元的金额收购图形芯片制造商ATI。根据双方签订的条款，AMD将以42亿美元现金加上5700万股AMD普通股，收购ATI全部流通普通股。收购ATI后，AMD将掌握覆盖处理器、芯片组、显示芯片的完整产业链。

尽管自6月1日开始，有心人从旧金山召开的英特尔技术发展论坛IDF上ATI的低调表现就看出了一些端倪，不过联系到AMD、ATI和英特尔公司之间错综复杂的合作关系，谁也没有拿这个传言当真。毕竟ATI是英特尔唯一一家“正式认可”的芯片组供应商，双方有着长期而紧密的合作关系，收购ATI将对图形显示芯片和CPU芯片等电脑核心配件行业产生重大影响，各方面都会对此谨慎行动。只是谁也没想到，AMD会拿出巨资，将这个传言变成了现实。就在收购案还在等待AMD股东大会审核通过时，原有的市场格局已经悄然发生变化。英特尔宣布将不再继续更新ATI的总线授权，而ATI也宣布在2007年第一季度推出RC610平价整合式芯片组后，停止所有英特尔芯片组的开发项目。AMD的长期合作盟友NVIDIA也相应调整了合作战略，与英特尔走得更近。

2006年10月15日，AMD股东大会宣布通过对ATI的收购动议，一桩涉及金额54亿美元的并购就此完成。



记者点评：无论此次并购在人们眼里有多么离谱，多么不可思议，它都无可争议地表明，AMD已经在和英特尔的竞争中越来越多地占据了主动地位。如果此次并购后双方整合顺利，AMD一方面可以很快借助ATI在消费类显示市场中的优势进入数字家庭领域，抢夺英特尔欢跃平台的市场份额；另一方面也可逐渐摆脱自己没有芯片组，只能依靠第三方厂商这一最大的软肋。

从当年与英特尔签订合作协议，为英特尔代工生产处理器开始，AMD就在扮演一个处在产业中下游干脏活累活的蓝领角色。即使到了生产英特尔兼容处理器，与英特尔展开竞争的阶段，AMD也最多只是一个“追随者”，而英特尔则始终依靠芯片设计和品牌优势盘踞在产业链的高端。显然，AMD并不满足于“打工者”“追随者”这一身份，从浮点性能首次超越英特尔的Slot A接口Athlon（速龙），到先于英特尔将64位概念普及及双核处理器的率先推出，再到世界前几大PC厂商纷纷推出采用其处理器的台式机、笔记本电脑与此次并购的发生，这一切无不显示出AMD不仅已具备与英特尔分庭抗礼之势，而且越来越多地在市场上占据了主动。可以说，AMD已经走上了从打工者向领导者的蜕变之路。

2006年是平淡而纷乱的一年，这一年中纷纷扬扬的事情不少，但让人欣慰鼓舞的事情却并不多。虽然也不乏一些利好的消息如中国3G终于露出曙光、互联网行业明确“流氓软件”标准等，但总体来说这一年没有太多真正值得兴奋的内容出现。当然，如果能从那些愤怒和遗憾中获取应有的经验教训，谁能说今年所遭遇的这些丑恶，对于未来不是好事情呢？

袜子里的惊喜

节日流行数码礼物推荐

■晶合实验室 壹分 别理我 狂暴鸭

很久以前，有一个心地善良的贵族，他的妻子因病去世，抛下他和3个女儿。这个贵族尝试了不少发明，都失败了，但也因此耗尽了钱财，所以他们不得不搬到一家农舍里生活，他的女儿们也只得亲自烧煮、缝纫和打扫。

一晃几年过去，女儿们陆续到了出嫁的年龄，父亲却变得更加沮丧，因为他没钱给女儿们买嫁妆。一天晚上，女儿们洗完衣服后将长统袜挂在壁炉前烘干。圣诞老人知道了这家人的境况后，就在那天晚上，来到她们家，从口袋里掏出3小包黄金从烟囱上一个个投下去，刚好掉在女孩们的长统袜里……

帮助了这些可爱的女孩们，圣诞老人自己也感到莫大满足和快乐，从此得上了“袜子依赖综合症”，只有偷偷地将礼物藏进袜子，他才能感觉到自己存在的价值。今天晚上，他的目标是悬挂在大众软件晶合实验室里的那只超大号的袜子。

又是一年的隆冬时分，雪花总在夜里悄悄地落在墨绿色的松树上，在寂静的夜里，居住在晶合实验室里的小精灵们开始悄悄地忙碌，他们说为了圣诞，为了元旦，为了冬幕节，呃……其实是为了礼物，他们特地做了一只大大的袜子，希望那个负责送礼物的老家伙能给他们一些小小的惊喜。

先来一块巧克力吧！——LG KG99

推荐理由：	超薄时尚机身、触摸式按键、90分钟录音、MP3/MP4播放功能
网络频率：	GSM/GPRS；900/1800/1900MHz
屏　　幕：	220×176像素26万色TFT彩色屏幕
摄 像 头：	200万像素
体　　积（长×宽×高）：	95mm×52mm×9.9mm
重　　量：	73g
参考价格：	3500元



寒冷的冬日里最需要的就是热量，一块巧克力可让你充满活力。LG KG99的时尚造型足以驱动你的血液加速流动，9.9mm的超薄机身和耀眼的触摸式按键令人爱不释手。高素质的液晶屏幕带来了出色的视频播放效果，MicroSD卡的引入更让MP3/MP4播放无容量之忧。另外，长达90分钟的录音功能可从容应对课堂、会议等场合的需求。也许3500元的价格贵了一些，但如此精美的礼物更能彰显彼此间的情谊。面对时尚夺目、功能全面的KG99，除了价格，你还能找出什么样的理由来拒绝KG99浓郁的奢美之惑？

睿智生活的最佳伴侣——诺基亚E50

推荐理由：	超长待机时间的S60智能手机、功能全面、做工精致、支持MicroSD卡扩充
网络频率：	GSM/GPRS/EDGE；850/900/1800/1900MHz
屏　　幕：	240×320像素26万色TFT彩色屏幕
操作系统：	Symbian OS 9.1 Series60第三版
体　　积（长×宽×高）：	113mm×43.5mm×15.5mm
重　　量：	104g
参考价格：	2499元

或许有些男生会觉得KG99过于艳丽，不适合搭配崇尚简约低调但又追求内在与品质的你，那么诺基亚E50就是最佳选择了。E50的造型非常普通，甚至你都无法相信它是一款下半年才上市的新产品——在如今这个或追求手机独特的造型或追求绚丽色彩的时代，E50的冷静仿佛来自另一个世界。但当你拿到它，在手中把玩一段时间，你就会被它深深地吸引，因为它的所有细节都经过精心处理，同时拥有全面的功能。这正是我们推荐它的理由——精致而全面，简约而不简单。





手机后盖为金属材质，坚固美观

E50采用了Symbian OS 9.1 Series60第三版操作系统（即俗称的"S60第三版系统"），从界面上看与PPC智能手机相似，日历项、短信、网络、蓝牙等最常用的几个功能都在桌面上设置了快捷方式，非常方便。新版本的系统运行速度比过去的产品有一定提高，加上频率达到220MHz的处理器，E50无论是开关机还是其他操作都不会出现以往Symbian系统智能手机令人抓狂的延迟。机身内置70MB内存同时还支持MicroSD扩展（可热插拔），解决了存储方面的问题。2英寸的液晶屏幕分辨率达到了QVGA 240×320像素，发色数也达到262 144色，令显示效果效果自然出色。系统内置的RealPlayer和MP3播放器令用户的多媒体体验更加方便，内置的Quick Office工具（包括Microsoft Word、PowerPoint、Excel attachments等，支持Microsoft Office 2000/XP/2003）和Adobe Reader软件都非常实用。

相比过去"砖头"一般的7650、N70等手机，作为目前为止体积最小的S60智能手机之一，E50可不露痕迹地装入衣裤的口袋或小型的手包里。在体积小型化的同时，E50却提供了容量高达970mAh的标配电池（BL-5C），在我们的耐力测试中，曾有过连续3天较频繁地通话、发短信却不用充电的记录。虽然体积减小，但E50的键盘区并未受太大影响，除了功能键区略显局促之外，数字键盘的按键保留了合理的面积，在短信输入等方面的表现中规中矩。



主界面（左）更加人性化，使用非常方便，内置软件（右）种类丰富功能全面



E50可通过支持热插拔的MicroSD卡扩充存储空间



高容量电池带来超强耐力

另外，E50还具备独特的远程锁定手机功能，当用户发现手机遗失时，只要发送短信"BWO"给自己的手机即可实现远程锁定手机，防止个人隐私的泄露，是个非常实用的功能。不得不提的是，E50只支持最长1分钟的录音时间，如果厂家能取消这个限制，E50会更加接近完美。总体来看，瑕不掩瑜，E50是目前非常值得购买的Symbian系统智能手机。

想拍圣诞老人吗？
——佳能PowerShot A630



推荐理由：	做工精致、成像优秀、性价比出色
有效像素：	800万
光学变焦：	4倍
135等效焦距：	35～140mm
最近对焦距离：	1cm超级微距
屏　　幕：	2.5英寸11.5万像素
体　　积（长×宽×高）：	109.4mm×66mm×49mm
重　　量：	245g（不含电池等附件）
参考价格：	2300元

终于轮到我出场了，在这里"别理·圣诞老人·我"郑重向大家推荐一对孪生兄弟——PowerShot A630/A640，是它们扛起了佳能A系列相机的旗帜，其规格、配置和成像，都达到较高水准，它们的差别主要来自不同的像素数，使用上则完全一样（本文以A630为主进行评析）。

从造型上看，A630延续着A系列"低端准专业DC"的一贯风格，相对硕大的机身，比较受男性欢迎，机身质量为245克，由于使用4节AA电池供电，加上电池后明显沉了不少。机身壳外主要采用金属材质制造，手柄部位为塑料。和A620/A610一样，A630/A640采用旋转液晶屏设计，而且尺寸从2英寸扩展



白璧微瑕——2.5英寸旋转液晶屏分辨率较低



真实的色彩还原，A630的成像质量让评测室里的小精灵们非常开心

到2.5英寸。旋转液晶屏使用显然比固定式方便，这一设计来自佳能高端G系列产品，但这两款产品的液晶屏分辨率均仅有11.5万像素。

A630/A640拥有A系列所应具备的功能：完整的手动/情景曝光模式，手动/自动/预设白平衡设定，自定义/预设色彩模式，点测/中央重点平均测光/评价测光，闪光曝光补偿/手动闪光输出设置，闪光后帘同步/前帘同步，自动对焦AiAF/中央对焦/自由设定对焦点……它的可扩展性也相当强悍，长焦附加镜、广角附加镜以及防水套都是可选的附件，实用且好玩。

A630/A640搭载4倍光学变焦镜头，焦距7.3～29.2mm（135等效焦距为35～140mm）/光圈F2.8～4.1。镜头结构为8片7组，其中包括了2片非球面镜用以矫正像差，这样高的规格以往只在高端机型上出现，可见佳能对A系列旗舰的重视。感光原件是A630与A640的主要差别，虽然都是1/1.8英寸，但有效像素分别为800万和1000万，这也造成连拍速度有轻微差别，前者是1.8fps，后者是1.5fps。



4倍光学变焦镜头，漂亮的绿色镀膜

A630的分辨率达到很高水准，但机内锐化痕迹较明显，imatest软件显示其Oversharpening在20%左右。A630/A640的手动白平衡相当准确，相机的色彩趋于真实，没有太多“味精”，当然，需要额外的色彩模式可在菜单中选择。强大的微距是两款相机另一大特点，用户可在1cm的距离对被摄物进行特写，创造夸张的广角微距效果。

谁把iPod mini变小了？——新款iPod nano

推荐理由：	体积小巧、造型优美
容　　量：	2GB/4GB/8GB
可选颜色：	银色/粉色/蓝色/绿色/黑色
屏　　幕：	1.5英寸/176×132像素
体　　积（长×宽×高）：	90mm×40mm×6.5mm
重　　量：	40g
参考价格：	1398/1898/2398元



银色的nano与同色的iPod mini除了体积大小不同之外，几乎没有区别。你可认为这是前代nano与mini的完美结合体——兼具nano的小巧与mini的坚固耐用。

除了体积的变化，新款nano无论操作方式还是使用感受都与过去的iPod系列区别不大。坚固的金属外壳一改过去iPod系列产品脆弱的印象。如果再有人试图折断nano恐怕要费一番力气了。从外观和触感判断，nano的无缝金属管外壳采用了与mini相同的材质，连表面处理工艺也相同，磨砂表面的手感非常舒适。各种接口的布局与前代nano完全相同，软件的版本虽然提高了，但很难从操作界面上看出端倪，也没有明显的功能变化，依旧提供对AAC（16～320Kbps）、MP3（32～320Kbps）、MP3 VBR、Audible(2、3和4格式)、Apple Lossless、WAV、AIFF等音频格式和JPEG、BMP、GIF、TIFF、PSD（仅限于Mac）、PNG等图片格式的支持。用户普遍期待的视频播放功能并没有出现在新的nano上，令人遗憾。与之搭配的iTunes软件版本也升级到了7.0，依然沿用过去的操作方式，功能方面也大同小异，这里不再赘述。



究竟是谁把iPod mini变小了呢?

从实际测试的表现来看，这款产品的音质依然保持了较高的水准，中高频的表现比较突出，低频收得较紧，下潜略有不足。整体来看，nano的音色趋向明亮，解析力表现出色，声场定位也令人满意，只是数码味较前代产品略重。可能因为受到产品体积的制约，它对部分耳塞/耳机的驱动力有所欠缺，有意为它搭配高端耳塞/耳机产品的用户最好能实地试用一下。


在复古风潮的推动下，曾备受好评的mini（右）也被成功复刻了

另外，这款产品的包装和附件较以往有所变化，包装从过去的纸盒改为晶莹通透的塑料盒子，视觉效果更



与12.7毫米厚的iPod mini（下）相比，6.5毫米的nano（上）纤薄得令人惊叹



新的包装仿佛一个水晶盒子，比过去的纸盒包装更安全

加突出，但要想将nano从中取出还需要一点技巧（包装中有说明）。由于包装尺寸的大幅度缩小，新款产品没有附赠最新版iTunes的光盘，用户需要通过网络下载安装，我们建议厂家将iTunes的安装程序预置在nano中会更方便。标配的耳塞造型虽然与过去不同，但音质表现处于相同水准。总体来看，新款iPod nano有希望成为继iPod mini之后iPod家族中又一个最值得选购的产品。

值得一提的是，国内多媒体音箱制造商漫步者在获得苹果公司的正式授权后，与苹果同步推出了两款专为iPod家族设计的产品——M0和M33。

把耳朵叫醒——漫步者M0音乐闹钟



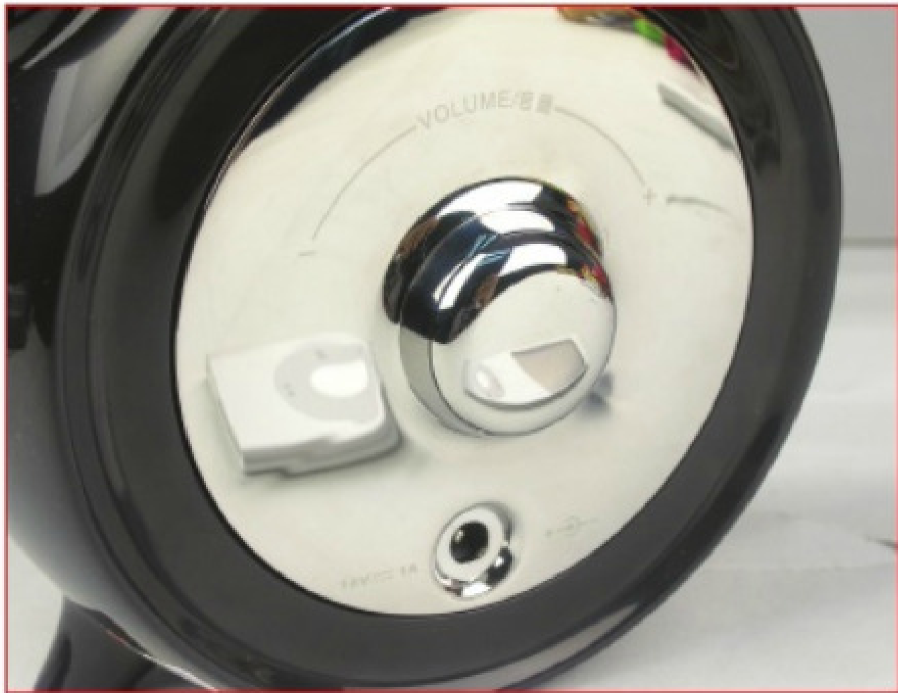
推荐理由： 创意独特
功　　能： 可作为配合iPod的音乐闹钟使用
可选颜色： 白色/黑色
体　　积（长×宽×高）： 233mm×98mm×198mm
重　　量： 700g
参考价格： 468元


可爱的M铃表情图片

很多人第一眼看到M0（中文名称：M铃）的身影，都会认为它像某种卡通世界里的头像，有人说像肥胖版的米老鼠，也有人说像头小猪，漫步者官方还为它制作了一组可爱的表情图片。准确地讲，M铃的造型设计源自老式的发条闹钟，而且它的主要功能之一就是充当闹钟。



“贪睡”键迎合“赖床爱好者”们的心理



背面的音量按键做工相当不错

只要将任何一款iPod插入M铃上的底座，就可利用iPod的定时功能充当闹钟，当到达iPod定时功能设定的时间时，M铃会自动播放iPod中的音乐文件作为铃音，而且当iPod插在M铃的底座上时还可自动充电。不过值得商榷的是，当iPod插在M铃的底座上充电时，屏幕背光将处于常亮状态，长期使用难免影响屏幕寿命。

由于获得苹果公司的正式授权，因此M铃的色调与材质均能与iPod完美搭配，同时也可支持包括最新版iPod在内的所有iPod产品。M铃的底座针对目前多种不同版本的iPod产品，可手动调节数据接口以及背板的位置来适应。M铃的两只“耳朵”下面是两个微型钕铁硼磁体铝振膜扬声器，音质算不上出色，相比价格而言，恐怕很难让人为一个闹钟花费400多元。但如果M铃支持电池供电的话，相信会有一些人愿意带着这个小家伙一起出门走走。


接口和背板都可手动调节以适应不同版本的iPod

M铃闹钟设置方法

1.在iPod中设置好闹钟的时间，然后插入M铃的底座；

2.按住M铃顶部的“贪睡”键不放，3秒后M铃开始自动识别iPod的版本及设置，iPod将跳转至主菜单界面；

3.此时每单按一次“贪睡”键iPod菜单光标将向下移动一格，反复此操作将光标移动至“附加功能”项；

4.稍等片刻iPod将自动进入时钟界面，M铃闹钟设置完毕；

5.当闹钟响起时，按下M铃顶部的“贪睡”键闹钟将暂停，9分钟之后再次响起；

6.这期间如果需要继续播放音乐，可按一下M铃背面的音量键，如果需要调整音量大小则旋转此按键。

iPod的最佳伴侣——漫步者M33



推荐理由：	音质出色、功能实用
可选颜色：	白色
输出功率：	6W×2
体　　积（长×宽×高）：	300mm×90mm×120mm
重　　量：	1.7kg
参考价格：	798元

和M铃重在概念创意相比，漫步者同期推出的M33则是一个真正值得iPod用户考虑的便携式音箱产品，通过更换不同的底座套件，M33可支持目前市面上所有的iPod产品，并且还可将iPod Video中的视频信号输出。



M33提供一个视频输出接口和一个标准的3.5毫米立体声输入接口，扩展了适用范围

M33同样是获得苹果公司授权的产品，简洁的外观设计与苹果公司的其他产品保持一致性，连电源指示灯也沿用了Mac机上白色冷光的设计。在M33正面的中下部设计有可抽拉的iPod底座，根据产品厚度不同，抽出幅度也分为"fat"（针对早期的iPod）、"thin"（针对iPod mini以及3代之后的iPod）、"nano"3个级别，在这个抽拉底座下还有一个可收放的小支架。M33唯一的控制按钮被安置在音箱的右侧，只需轻轻按下按钮就可开启M33，同时按钮会弹出成为一个音量旋钮。音箱的面罩采用了不可拆卸的金属网罩，因此我们无法看到扬声单元的具体情况，根据目前的资料可知，M33采用了2个2.75英寸防磁扬声器，输出功率为6W×2。



抽拉式底座，可支持除iPod shuffle之外的所有iPod产品

在音质测试中M33表现出的水准令人满意，整体音质自然通透，解析力较好，中高频表现出色，人声温暖，高频具有好听的泛音和一定的延伸。低频表现受箱体及单元尺寸的限制，下潜及量感均有欠缺，不过这也是便携式多媒体音箱的通病。由于M33还带有一个独立的标准3.5毫米立体声输入接口，因此M33也可方便地与iPod之外的其他MP3产品搭配。另外M33还可使用6节AA电池进行供电，在使用电池的情况下整体重量仅有1.1kg左右，保证了便携性。



电源开关与音量旋钮合二为一

音画两全的选择——魅族mini Player



推荐理由：	功能全面
容　　量：	512MB/1GB/2GB/4GB
可选颜色：	白色/黑色
屏　　幕：	26万色2.4英寸320×240像素
体　　积（长×宽×高）：	79mm×48.2mm×10mm
重　　量：	55g
参考价格：	699/850/1099/1599元



魅族为mini Player推出了一系列周边附件，相当实用

在新版iPod系列产品发布之前，魅族mini Player一直是国内消费者关注度最高的数码产品，在经历了SP、PT和豪华版的发展之后，mini Player已成为一款相当成熟的产品。对于mini Player的功能和性能，许多读者已耳熟能详，在同类产品中mini Player的音质与视频回放质量都处于上游，虽然品牌号召力和外观设计上与iPod还有一定差距，但凭借支持包括MP3在内的多种音频格式以及令人称道的Xvid视频播放（20fps）功能，整体上来看与iPod nano可谓不分伯仲。不过，mini Player也有与nano相同的问题，就是立体声插孔的驱动力略有不足，无法发挥部分高端产品的全部潜能。

好马配好鞍——3款值得推荐的耳塞

耳塞永远是数码设备不可忽视的附件之一，前面介绍的那些设备，大部分都需要一副好的耳塞才能更好地为我们效力，遵循高低搭配、量入为出的原则，这里为大家介绍3款不同价位而各有特色的耳塞产品。



参考价格：50元

1.漫步者 H180

H180继承了漫步者H系列耳塞/耳机一贯的音质特点，采用大容量耳机腔体结构，独特的倒相孔设计与5微米的超薄震膜，为比较优异的低频表现和出色的细节打下了良好的基础，配合100dB较高的灵敏度，可良好地适用于各类音频设备。在试听测试中，H180的音质均衡，独特的设计增强了低频下潜能力，中高频清晰明快，音域较为广阔但略显单薄，可很容易地感觉出它的音色整体偏暖，比较适合用于试听流行音乐。

2.达音科EX01

参考价格：350元



达音科EX01恐怕是本年度最具争议的耳塞产品了，除了外观和型号命名因模仿索尼EXQ01被议论纷纷之外，EX01的音质也是众说纷纭。根据晶合实验室对EX01的实际评测，我们认为，公平地说这款产品在音质方面具备相当的水准，它的特点是音色趋向中性，欠缺一些感情色彩，但出色的解析力、浑厚的低频表现以及耳塞中罕见的宽阔声场让它在同价位产品中难觅敌手，即使拿来与价格高出一倍的产品相比也毫不逊色。造成争议的主要原因在于EX01属于那种很难“喂饱”的产品，目前市面上的大部分个人音频设备（如MP3播放器等）均无法100%地驱动它，因此造成在很多设备上音质劣化，比如本文介绍的iPod nano和mini Player。但如果你拥有一个好一点的音源，EX01将展现令人惊讶的素质。

3.索尼MDR-EX90

自MDR-E888之后，索尼在民用耳塞产品方面一直缺乏有力的产品，虽然EXQ01达到了相当音质水准，但是天文数字的价格足以让绝大部分消费者忘记它的存在。EX90的出现可以说从某种程度上解决了这个问题，它属于“EX monitor”系列的第一款产品，采用铝质外壳和OFC线材，以及直径13.5mm发声单元。其实在产品还未上市前，索尼公司就主动将一条日版的样品送到编辑部，经过较长时间的试用，我们发现与传统的入耳式耳塞不同，据说索尼研究人员用了300个不同的耳道样本作为参考，最后将EX90的入耳部分设计为与发声单元具有一定的倾角。这样的设计符合人体工程学原理，增强佩带舒适度。



参考价格：999元（LP版）

就产品的音质而言，笔者认为是超越了MDR-E888的，EX90一改前者“薄、亮、脆”的音色，重新走回索尼传统的热情与厚实，中频人声表现相当出彩，温润自如。低频得益于入耳式设计拥有良好的反应速度和下潜深度，量感方面把握得也比较好。相对而言高频就没有那么出色，如果你听惯了E888那种过于明亮纤细的高频，会觉得EX90要暗哑一些，但实际上这样的高频表现听起来要更舒服和自然。另外要说明的是EX90是一款非常好“推”的耳塞，在大部分音源上都能发挥出相当不错的水平，如果它的价格能够再低一些，相信会成为大部分MP3播放器的最佳搭档。P

最终幻想
Windows Vista RTM系统试用手记

Windows Vista

■广东 GZ

2006年末，微软终于推出了Windows Vista RTM（零售）版本，为长达5年时间的操作系统开发划上一个句号。作为Windows系统20多年历史中开发周期最长的产品，不可否认Vista产生了革命性的进化，拥有众多现代操作系统的特性。但另一方面某些最好的特性也被Vista放弃了，甚至许多特性被迫释放在Windows XP等早期平台，并不再是Vista平台的唯一。那么面对于过去5年中飞速发展的Mac OS X和Linux Desktop，Windows Vista能否拿出更为超越的实力？显然RTM版本能作出最终的解释。



图1

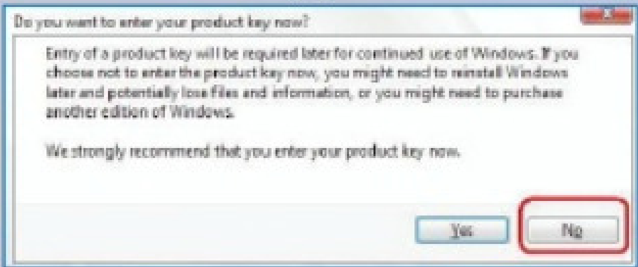


图2

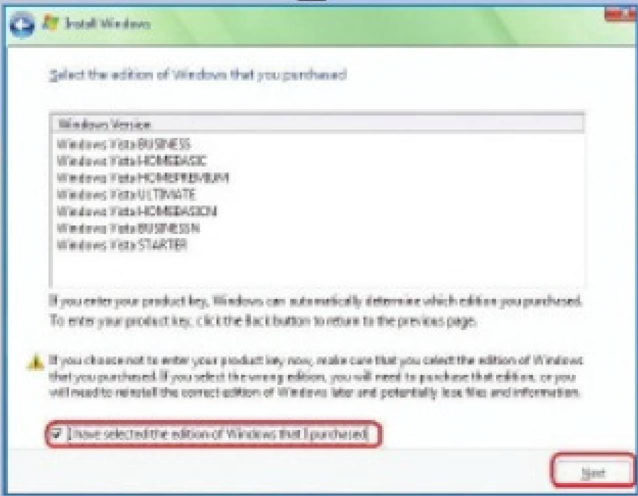


图3

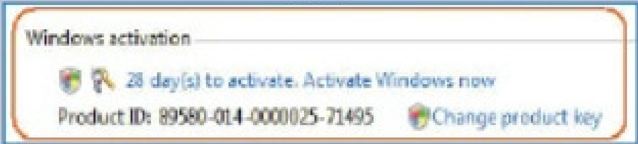


图4

一、安装体验——简捷

尽管已属意料之中，Windows Vista RTM安装过程的简便快捷仍然让人惊讶和愉悦。事实上，用户只需简单完成3件工作，即选择Vista系统的语言时区、指定Vista系统安装的磁盘分区以及输入Vista系统序列号（**图1**），然后去喝杯咖啡等待安装完成即可。笔者的计算机直到进入操作系统的界面，包括所有硬件驱动都由Vista自动安装完成，即使是没有安装驱动的CMI8738声卡，第一次进入操作系统后通过Windows UPdate也自动完成了安装。最复杂的Windows Vista Ultimate安装时间也不到30分钟，而且整个安装过程几乎无需用户干预，硬件驱动的安装也不需要重启计算机。考虑到实际安装后系统的庞大体积和繁复的功能，号称Windows历史上安装最简捷的Vista当之无愧。需要指出的是，Windows Vista细分为7个版本，安装的版本由用户输入的序列号决定，在系统登录界面用户才可看到实际安装结果。那么没有相应的序列号能否安装Windows Vista的任意版本呢？答案是肯定的。当用户来到输入序列号的安装步骤时，不要输入任何序列号而直接点击“Next”按钮继续。在跳出的警告提示信息窗口中不要点击“Yes”按钮（**图2**），这样又会回到序列号输入界面，而点击“No”按钮，隐藏的Windows Vista版本选择窗口就会出现。在这个窗口里可选择安装任意一个版本的Windows Vista（**图3**），然后点击“Next”按钮就可不输入序列号完成安装。实际上，Windows Vista安装程序是利用内置的一个序列号完成安装，在Windows Vista安装以后会有一段时间的宽限期，如果在宽限期里没有完成产品的序列号更换以及Windows Vista激活动作（**图4**），那么Windows Vista才会进入RDF模式——功能受限模式。本文以功能最完善的Windows Vista Ultimate为基础阐述试用体验过程。

Vista的安装技术

Windows Vista安装不再使用传统拷贝安装的方法，而是采用类似于系统克隆镜像再恢复的安装方法，这种简便快捷的部署技术被微软称作WIM（Windows Imaging）。虽然WIM的工作方式极似于Symantec Ghost、Acronis True Image等镜像备份工具，但实际上它们的备份技术有根本的不同。传统Symantec Ghost类镜像工具都是基于磁盘扇区（Sector Based）的备份，而WIM却是基于文件（File Based）的备份。基于扇区的工具使用方便但局限性非常大，尤其是恢复对象的硬件抽象层必须与备份对象一致的关键缺陷，使得此类工具只适合一对一的简单备份。基于文件的WIM不仅成功弥补了这种关键缺陷，并且拥有更多磁盘工具无法具备的优势特性。

WIM可通过“单一实例”功能减小映像文件体积，简单地说，就是对于不同位置的多个同样内容文件，基于文件的WIM只会保存一个实例，极大减小了生成的映像文件的体积。例如7种不同的Vista版本能共存于一张DVD安装光盘，就是通过这个特性功能实现的。对于基于扇区的传统映像工具则没有办法完成这样的备份任务。

WIM映像文件的创建和恢复都具有一定的可操作性。传统的基于扇区的映像工具通常只能针对整个硬盘分区进行全面的“备份”和“恢复”，而WIM可指定只“备份”或“恢复”哪些文件和文件夹，完全不用理会无用的其他文件和文件夹。通过这个特性甚至可将产生的映像文件保存在“备份”的分区中，也就是说，即使是单一分区系统也能完成对自身的镜像工作，这也是基于扇区的传统映像工具没有办法完成的工作。

WIM映像文件可当作文件夹使用。在安装Windows Imaging File System Filter（WIM FS Filter）之后，可直接安装或卸载.wim映像，将其映射到硬盘上现有的文件夹中，同时可使用文件管理工具，例如Windows资源管理器对该文件夹进行文件创建、复制、粘贴、删除等各种后期编辑操作。

总而言之，WIM不仅适合个人系统备份恢复，而且也适用于大规模的快速部署安装。

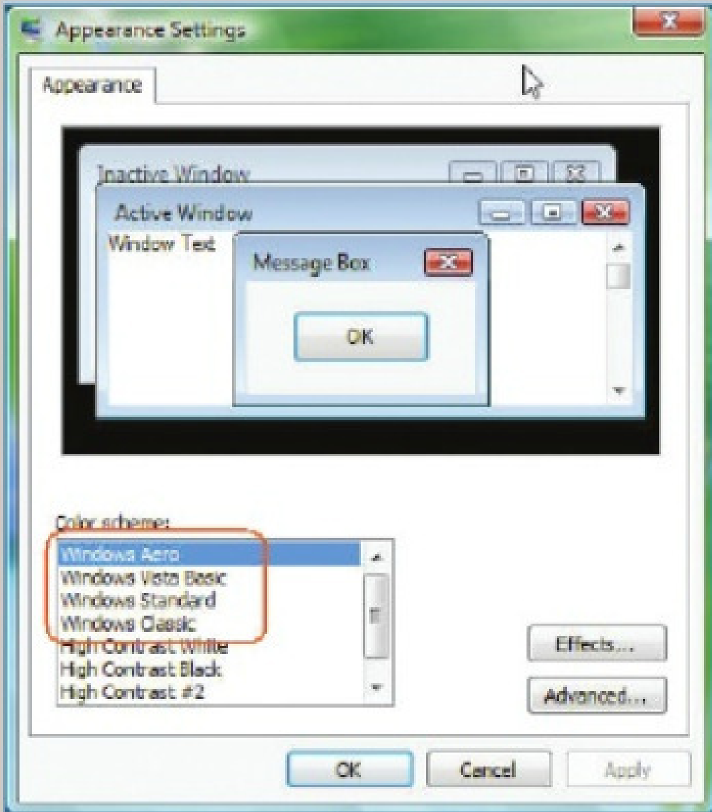


图5

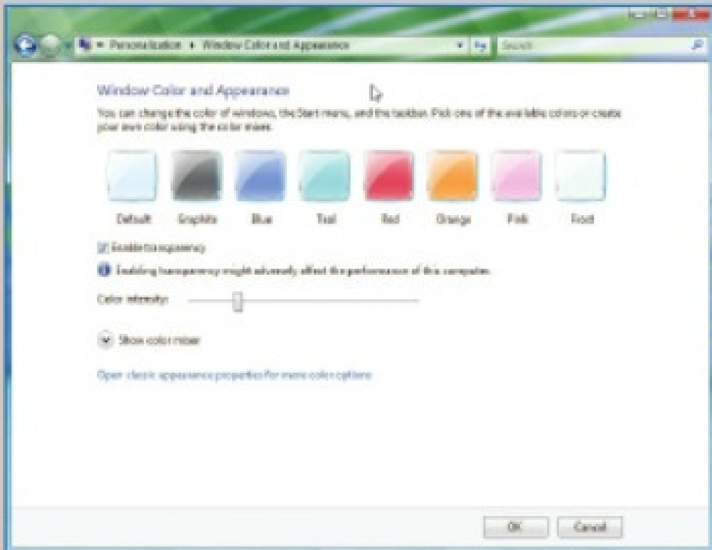


图6

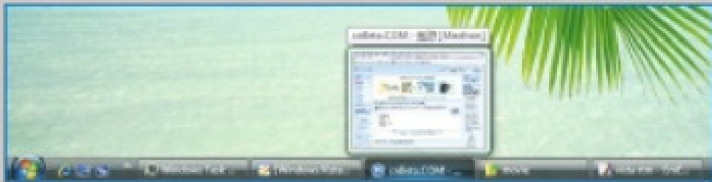


图7

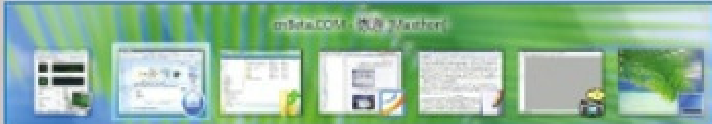


图8



图9

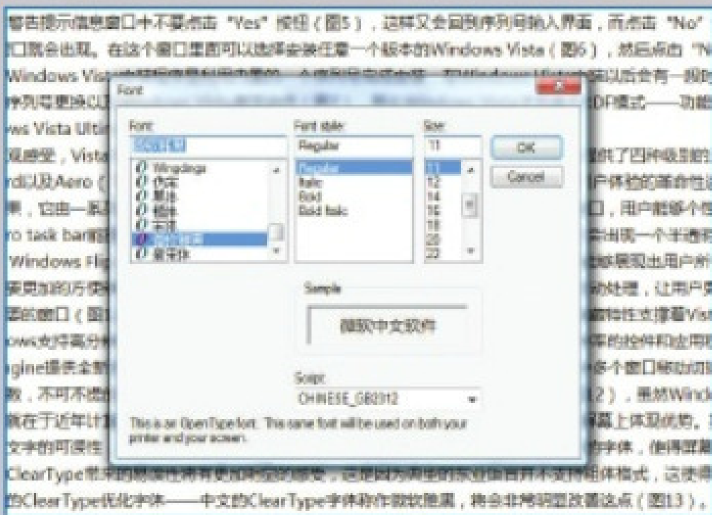


图10

二、界面体验——精致

作为用户第一感受的最直观体验，Vista的系统界面不仅具有强大的生产力，而且精致友好。Vista提供了4种级别的系统界面体验，分别是Classic、Basic、Standard以及Aero（**图5**），前3种级别的用户体验非常近似于Windows XP。而Aero用户体验的革命性进化，是以用户计算机的硬件来衡量用户体验效果，它由一系列基本元素构成。

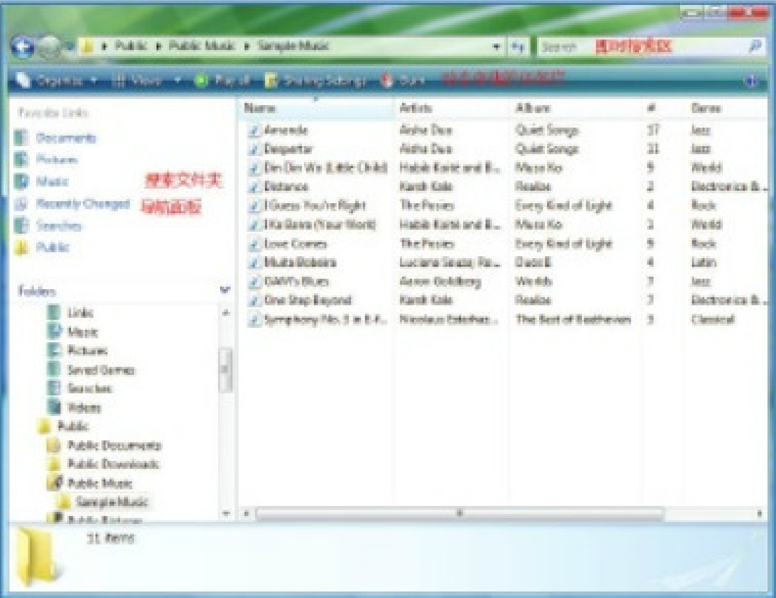
Aero glass window能提供一个半透明的玻璃窗口，用户能个性化定制其色彩、饱和度和透明级别（**图6**）。Aero task bar能提供动态窗口，当用户的鼠标停放在任务栏中最小化应用程序，上方会出现一个半透明的缩略图窗口，动态显示其中的内容（**图7**）。Windows Flip（Alt+Tab）是之前Windows版本的Alt+Tab的升级版本，同样能展现出用户所有打开应用窗口的缩略图，相比旧式的图标显示要更加方便辨识（**图8**）。Windows Flip 3D更进一步提供类似于视频滚动的活动处理，让用户更加直观方便地使用箭头、鼠标滚轮来快速寻找需要的窗口（**图9**）。事实上除去这些清晰可见的界面元素，更有大量的不可见的隐藏特性支撑着Vista系统界面，例如Dynamic scaling for windows支持高分辨率的显示器，使得Aero能按比例地缩放整个桌面，从而使低分辨率的控件和应用程序正常运行；而Desktop compositing engine提供了全新的显示引擎，带来更强大和更稳定的显示功能，彻底解决过往系统中多个窗口移动切换的问题；Vista wizad framework带来可通过网络升级修改的系统向导……诸如此类的底层显示元素其实不可胜数，不可不提的是Windows Vista中已默认开启的字体显示技术ClearType，虽然Windows XP中已内置此技术但并未默认开启，原因就在于近年计算机屏幕的显示器已从CRT转向LCD，ClearType一时难以在LCD屏幕上体现优势。其实ClearType技术确实能大大增强屏幕显示文字的可读性，为体现这种优势，Windows Vista引入了6种为ClearType工作设计的字体，使得屏幕的易读性迈上了新的台阶。事实上，东亚语言对于ClearType带来的易读性将有更加明显的感受，这是因为典型的东亚语言并不支持粗体格式，这使得它们并排排列时会非常难以读取，微软为此创立的ClearType优化字体——中文的ClearType字体称作微软雅黑，将非常明显改善这点（**图10**）。

七种版本

Windows Vista划分为“家庭版”和“企业版”两大类别七个版本，其中家庭版包括：Windows Vista入门版(Starter Edition)、Windows Vista家庭基本版(Home Basic Edition)、Windows Vista家庭高级版(Home Premium Edition)以及Windows Vista最终版(Ultimate Edition)；企业版包括：Windows Vista小企业版(Small Business Edition)、Windows Vista专业版(Professional Edition)和Windows Vista企业版(Enterprise Edition)。

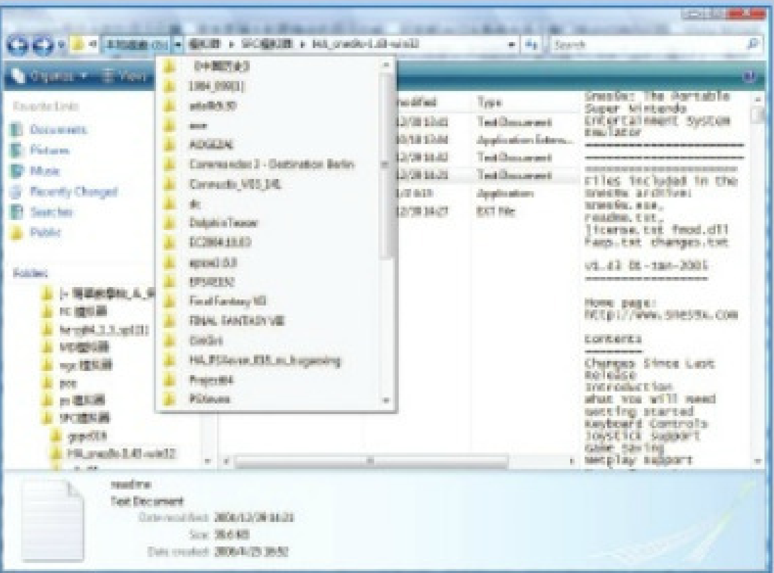
三、操作体验

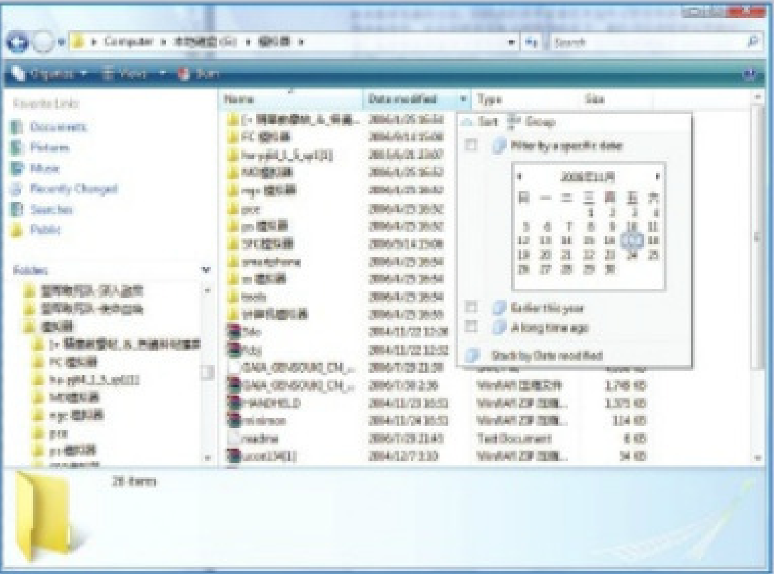
相对于系统界面而言，Vista的文件数据组织才是用户的最重要体验。Vista的文件数据组织的主要构成组件都是全新的系统特性，统一界面的资源管理器，Windows Media Player 11和Windows Photo Gallery的媒体库管理，以及无处不在的Instant search功能。


图11

Windows Vista资源管理器相较旧版发生了翻地覆地的变化，众多全新设计的功能元素提供了更加快捷方便的控制力和适应性。它的关键构成成员有：Instant search栏，提供即时的文件数据搜索功能，并且能将搜索结果保存为虚拟文件夹（**图11**）；Navigation pane使得导航查找文件变得更加轻松，这归功于面板中搜索虚拟文件夹的逻辑组织功能，用户不必关心文件的实际物理位置；全新的Command bar设计，使其可基于文件夹的实际内容，动态显示不同的工作任务；Live Icos功能为用户提供一个动态缩放的图标御览系统的内容，新特性让用户无需打开文件即可清晰了解到文件内容；Details pane功能会显示所选文件的属性（元数据），用户可在此方便地为一个或多个文件编辑属性；Preview pane则提供了更丰富的文件和多媒体资源的预览方式，并不需要打开任何专门的文件查看工具，在文件支持该特性的情况下用户能从御览面板中查看文件的内容（**图12**）；窗口的Address bar采用增强的分段显示，并且使用下拉菜单跟随导航路径，让用户的前进和后退操作更加快捷和便利，其导航目的也变得更加准确和实用（**图13**）。此外Column Headers控件得到极大增强，除了传统的排序和过滤功能视图外（**图14**），还提供Stack和Group两种视图，无论是堆叠还是分组都是依靠文件表头的值将不同文件分类重排显示，而并不考虑文件的实际物理存放位置，这样的处理让用户查找文件数据时获得极大的灵活性。


图12


图13


图14

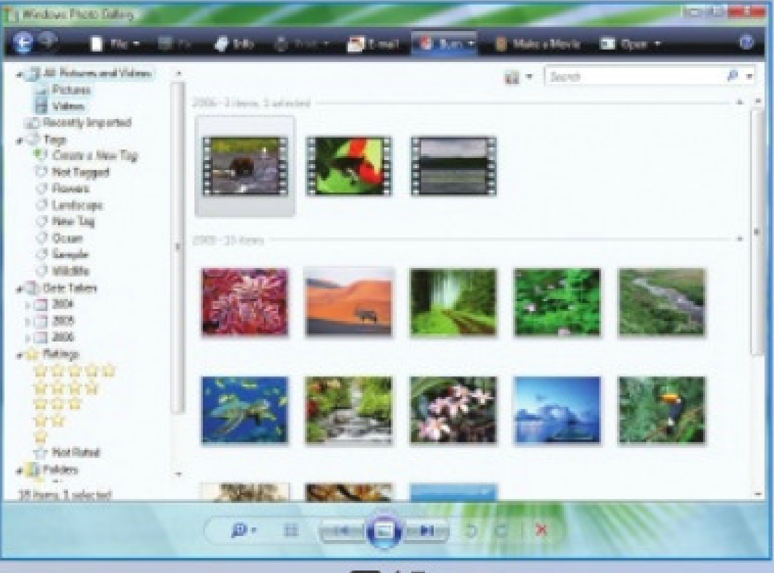

图15



图16

Windows Media Player 11和Windows Photo Gallery的媒体库管理，其实是针对于多媒体资源的资源管理器功能的一种延伸，数据组织对象虽然单一但管理也更加有效。两者的数据管理都是依靠文件的元数据进行组织，因此无论是界面还是功能都非常相似，唯一的区别在于Windows Media Player 11媒体库侧重于音乐和唱片的管理，而Windows Photo Gallery则侧重于图片和视频的管理（**图15**）。它们对于任何文件元数据的修改编辑，都会在资源管理器中得到同步反映。同样道理，资源管理器中对于多媒体文件元数据的修改，也会影响到两个媒体库的收藏管理。这种设计将多媒体文件的收藏管理提升到一个高度，即用户同样无需关心多媒体文件的具体物理存放位置，所有文件都会在两个媒体库中得到统一的显示，用户利用搜索和元数据的排序过滤能轻松找到所需要的文件。

Instant search并不只是一个搜索工具，严格说它实际上是Vista系统组织管理文件数据的后台技术。因此Instant search并不像之前操作系统附带的搜索是孤立存在的，它是联系本地桌面信息和互联网信息的纽带，全面地渗透到操作系统的每个角落。例如全新的系统开始菜单、控制面板、Internet Explorer等（**图16**）。当然Instant search也拥有独立的搜索面板，以提供更为高级更为复杂的搜索过滤条件，更重要的是，将搜索的结果保存为动态更新的虚拟文件夹，从根本上改变文件数据的组织方式。

四、新特性一览

抛开过往Vista Beta1、Beta2试用中详细介绍过的虚拟文件夹、UAC等重要特性不论，Windows Vista仍然拥有难以计数的全新特性，即使一个最熟练的Windows XP用户，也无法在短短的数周时间内完全掌握Vista系统。因此以下仅仅罗列出以往评测中未能详细介绍的系统重要新特性和应用软件，通过走马观花以点代面的介绍来描绘一个基本全面的系统印象。

安全性的大幅提升是Windows Vista的主要特性，其中最重要的更新就是全新设计的Internet Explorer 7



图17

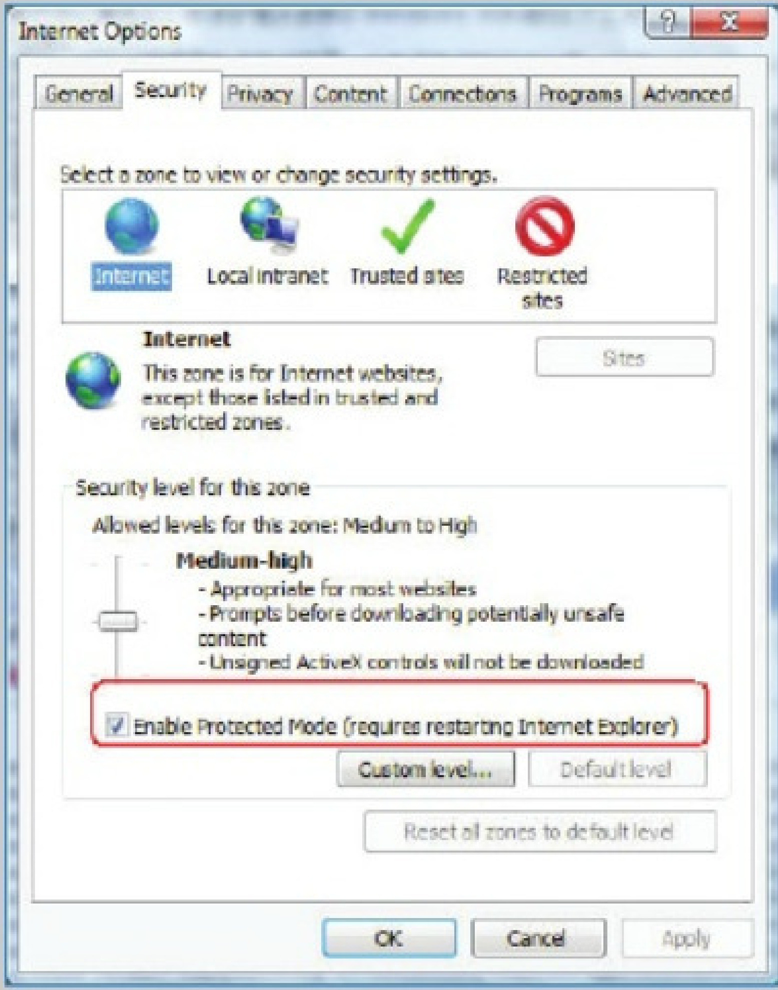


图18

（**图17**）。需要说明的是，虽然Windows Vista内置的IE7不再命名为IE7+，但其与面对Windows XP SP2平台独立发行的IE7仍有着本质的不同，两者的安全性能不可同日而语。Windows Vista内置的IE7安全特性必须首推其保护模式功能（**图18**），IE7保护模式实际上依赖于Windows Vista三大底层安全特性——UAC（用户账户保护）、MIC（强制完整性检测）和UIPI（用户界面特权隔离），这是独立发行的IE7无法获取的。

IE7内置的另一个独有的安全特性是父母控制功能，它让一个普通用户也能轻松控制浏览器的行为。Windows Defender则是Windows Vista安全中心新引入的组件，区别于防杀病毒软件的Windows Defender用于防治间谍和恶意软件（**图19**）。虽然跟许多恶意软件清除工具极为类似，但Windows Defender的作用却不是简单的清除，还能提供实时保护的安全代理以防御未知的攻击（**图20**），以及清晰控制计算机上软件的行为。安全组件Windows Firewall有着脱胎换骨的变化，虽然乍一看与Windows XP SP2的防火墙别无二致，但只要通过管理员工具打开防火墙的高级设置，就会发现Windows Vista的防火墙进化为双向的防火墙，已能完全控制网络传输的信息数据（**图21**）。不仅如此，Windows Vista的防火墙还引入了规则控制，

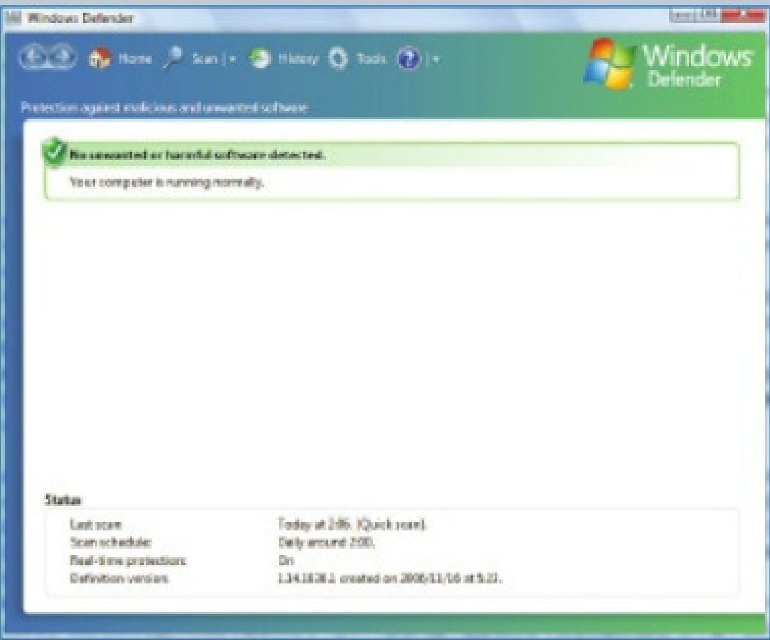


图19

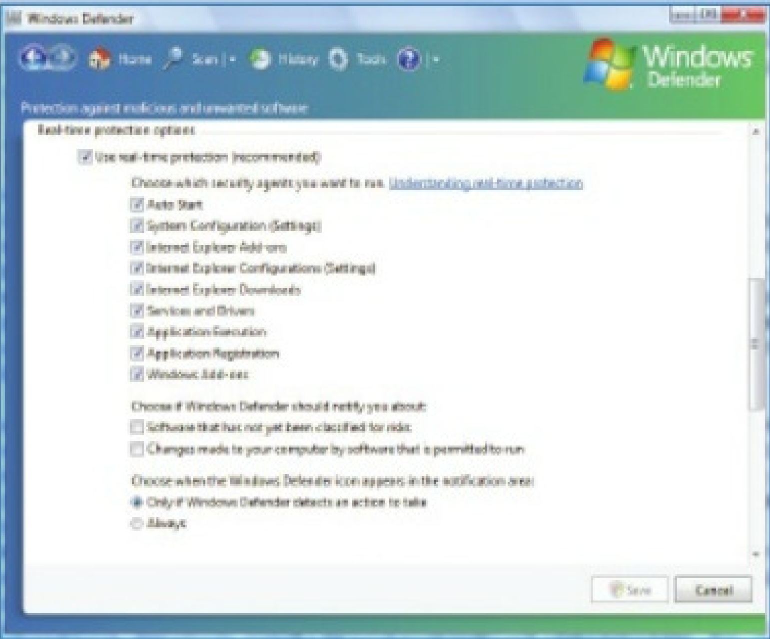


图20

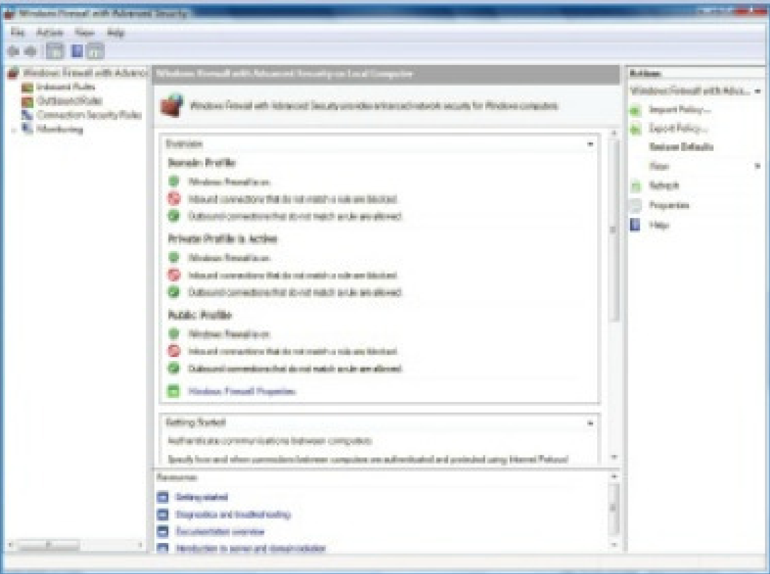
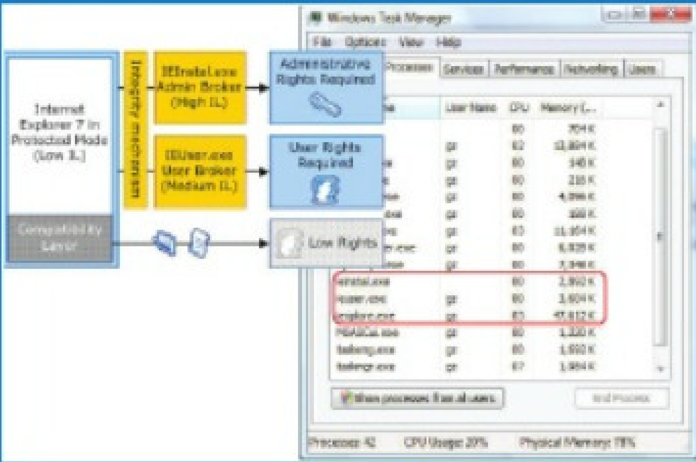


图21

IE7的保护模式功能

Windows Vista中，Microsoft Internet Explorer 7默认以“保护模式”运行，该模式通过以限制严格的权限执行Internet Explorer进程，保护用户免受攻击。IE保护模式依赖于Windows Vista的以下三大底层安全特性，UAC、MIC以及UIPI，尤其是MIC和UIPI的限制远远比名声在外的UAC严厉。

当以“保护模式”运行时，Internet Explorer是一个低完整性进程，而大多数应用程序至少都是中完整性进程。完整性低的进程只能对那些已分配了低完整性强制标签的文件夹、文件和注册表项执行写入操作，同样的操作系统中大多数文件夹、文件和注册表位置至少是中完整性标签。结果Internet Explorer及其插件扩展项在“保护模式”中运行，从而只能对低完整性位置（如新的低完整性“临时Internet文件”文件夹、“历史记录”文件夹、Cookies文件夹、“收藏夹”文件夹以及“Windows临时文件”文件夹）进行写入操作，根本无法获得对用户配置文件或系统位置中文件和注册表项的写入访问权限。因此“保护模式”可限制Internet Explorer进程或恶意软件造成的损失，例如攻击者无法悄无声息地将击键记录程序安装到用户的Startup文件夹，同样受劫持的浏览器进程也不能通过窗口消息操作桌面上的应用程序。



理论上“保护模式”会严重影响浏览器的兼容性，从而导致用户保存网页等正常操作都无法完成。不过IE7特有的兼容性体系结构很好地解决了问题，两个更高权限的代理程序进程允许Internet Explorer和扩展项经用户许可提升操作。例如用户权限代理程序（IEUser.exe）进程提供一组允许用户将文件保存到低完整性区域之外区域的功能，而管理员权限代理程序（IEInstal.exe）进程支持Internet Explorer安装ActiveX控件。同时兼容性层通过虚拟化操作处理许多现有扩展插件的需要，它截取了对中等完整性资源的写入尝试，并将这些操作自动重新定向到下列低完整性位置，%userprofile%\LocalSettings\Temporary Internet Files\Virtualized和HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\InternetExplorer\InternetRegistry。最终Windows Vista的IE7“保护模式”真正可做到既方便又安全，同时有良好的兼容性。

功能极似于杀毒软件Mcafee的规则控制，其实际能力已不逊于任何一款知名防火墙产品。Windows Update的升级内容也添加了增值服务的下载，并和系统补丁升级区分开（**图22**），此外对于系统补丁的安装历史也能轻松地查看和回滚。事实上，除去这些显而易见的安全防御特性，其他诸如Windows Resource Protection、Session 0隔离之类的底层特性都不可见。



图22



图23

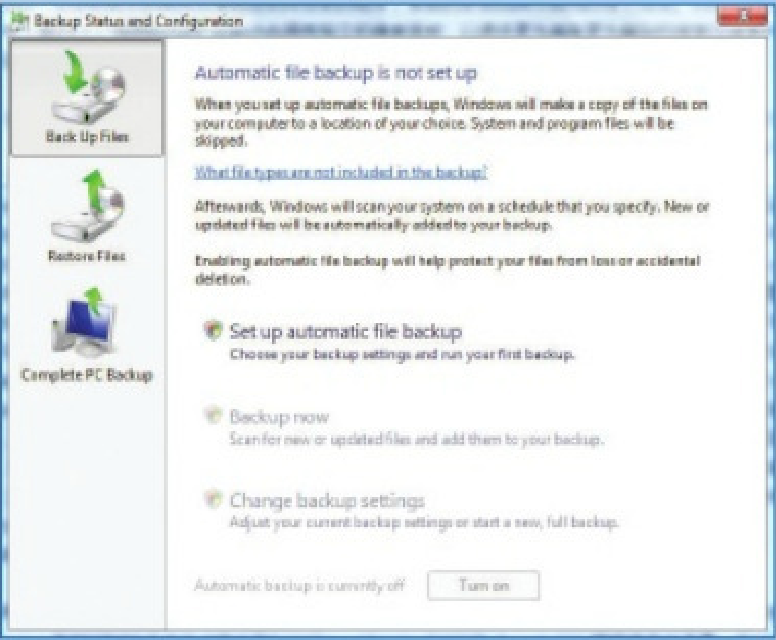


图24

系统修复功能同样是系统安全特性的重要体现，Windows Vista为此设计了整套系统、文件的备份还原工具。Windows easy transfer是系统设置和用户数据的整体迁移工具（**图23**），能极大地简化旧电脑迁移到新电脑的数据备份恢复工作。Windows easy transfer的方便不仅在于全自动的操作过程，而且能通过多种不同的媒介进行迁移，包括专门设计的USB连线、无线或有线网络、移动磁盘或CD、DVD，使用中间媒介的话其实就相当于自身系统设置和个人数据的专用备份工具，随时都能在原计算机进行恢复。当然Backup status and configration才是正牌的备份工具，它的特色在于既能指定文件和文件夹进行定期的增量备份，也能对于整个系统进行镜像备份（**图24**）。System restore已被证明是行之有效的系统增量备份手段，在Windows Vista中又得到进一步加强，依托系统的卷影服务不仅能恢复系统分区状态，甚至能恢复还原点中单一文件的之前版本（**图25**）。我们知

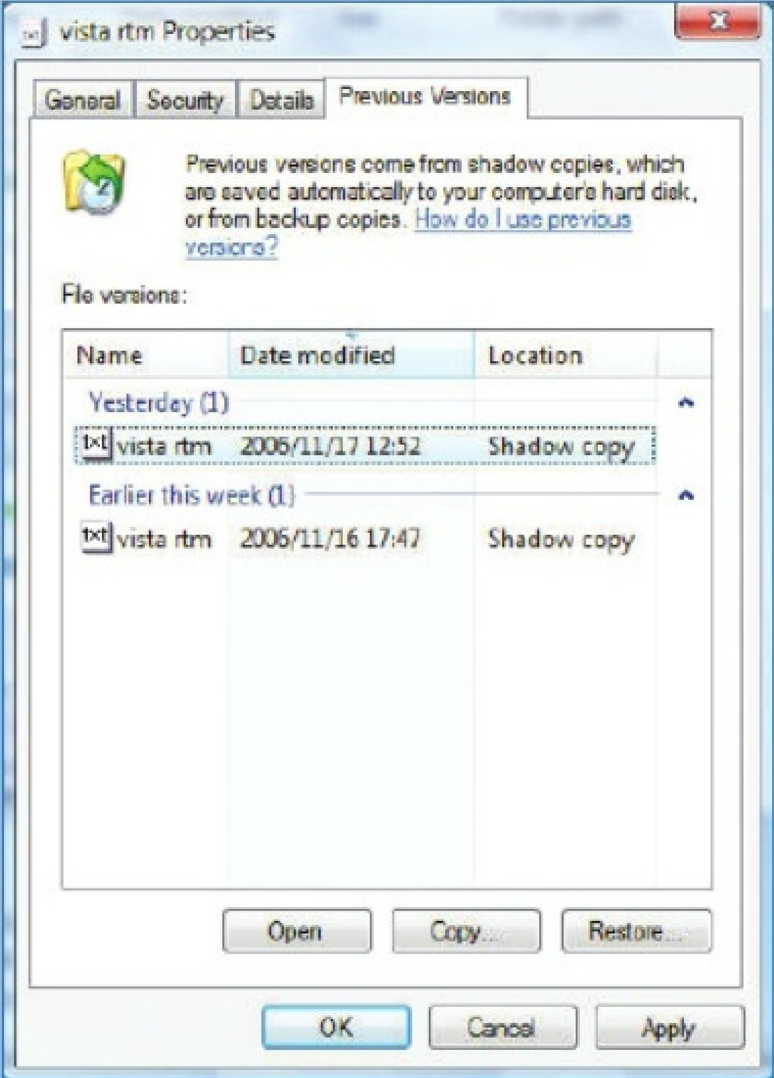
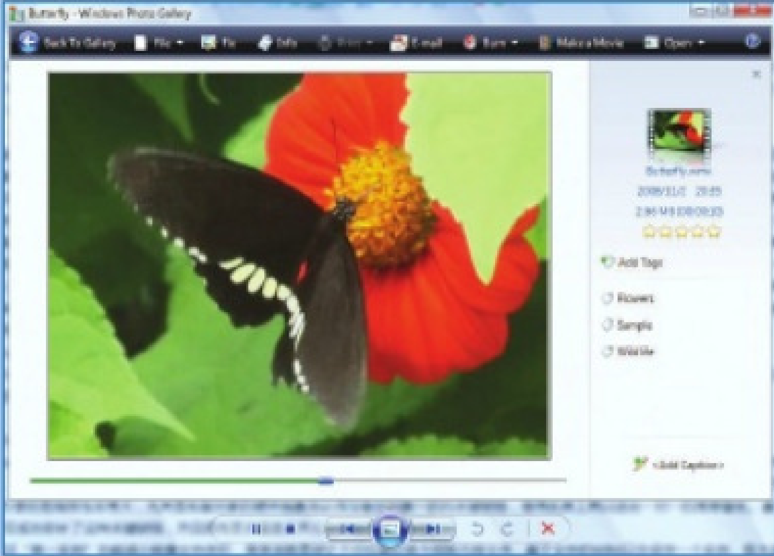


图25

道，当Windows系统陷入到无法启动的困境时，系统还原功能就会显得无能为力，第三方备份工具马上显示出其替代系统启动恢复的优势。那么Windows Vista会重蹈覆辙吗？事实上，Windows Vista安装光盘本身也是一张基于Windows PE 2.0系统的修复救援光盘，只要使用它启动计算机并选择“Repair your computer”选项，就能使用之前的系统还原点或系统镜像恢复损坏的操作系统。也就是说，Windows Vista自带的这3种备份工具，由于其以前恢复手段的缺陷被完全地弥补，使得用户已不再需要任何第三方的同类软件。

Windows Vista的多媒体特性同样得到大幅更新，其全面引入的应用工具组合构成了家庭多媒体整体解决方案。Windows Photo gallery取代过往操作系统简单的图像预览功能，是集浏览、搜索、组织和编辑于一身的多媒体管理工具。它的界面风格与Windows Media Player 11保持高度统一，甚至应用管理功能上也基本一致。事实上，Windows Photo Gallery的应用确实不仅仅只限于图片，也包括对于视频文件的管理（**图26**）。Windows XP平台虽然也可应用Windows Media Player 11，但如上所述，由于元数据管理的差别，Vista内含的Windows Media Player 11有着不可比拟的优越性。不过，Windows Media Player 11和Windows Photo Gallery只能结合成为家庭用户理想的多媒体管理方案，Windows Media Center才是最佳的家庭多媒体播放平台（**图27**）。Windows Media Center的重要特性在于其外延扩展性，使得计算机多媒体不再孤立存在，而是与外部软硬件有效地融合和联系在一起。作为首次出现在零售市场的媒体中心版本，Windows Vista有足够的能力将计算机推


图26

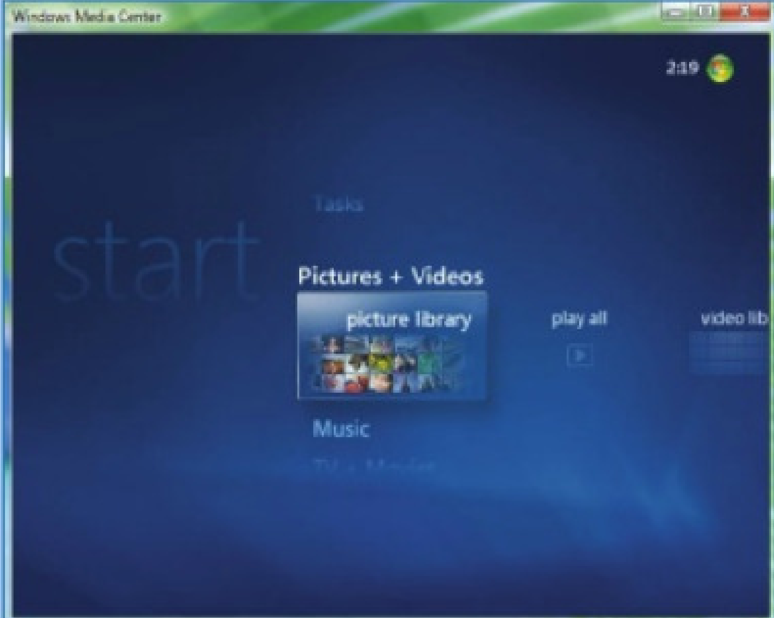


图27

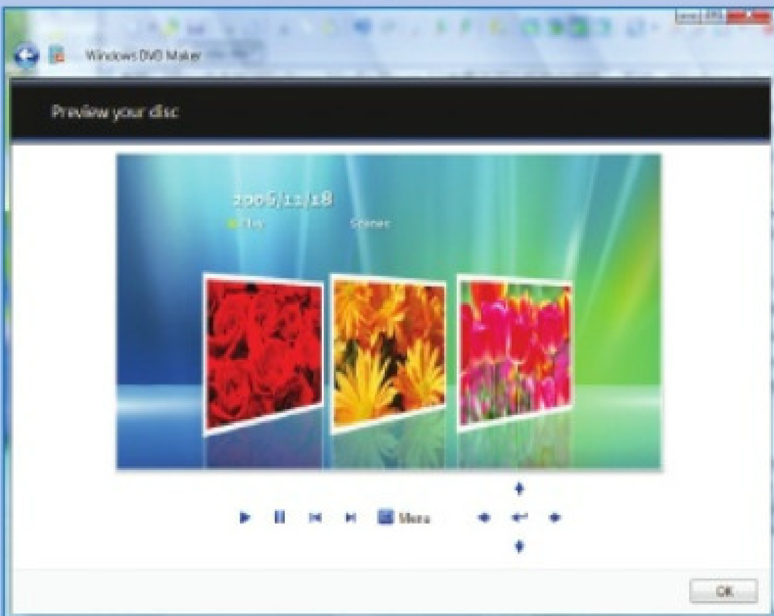
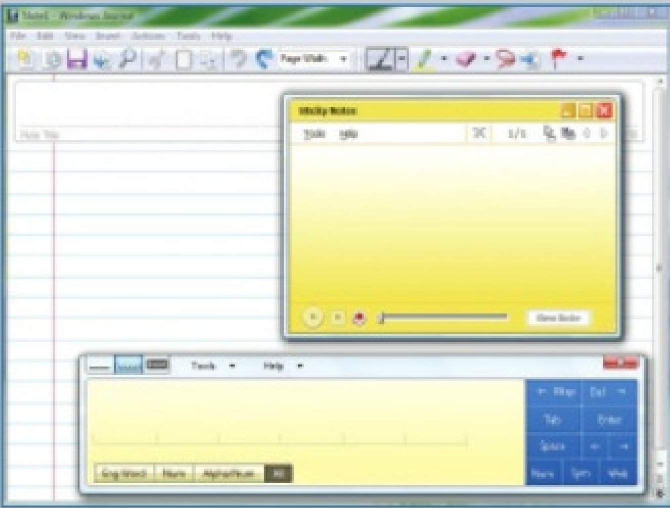
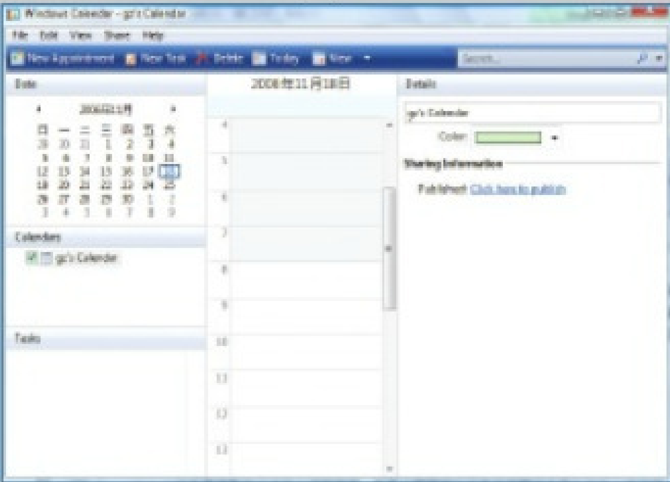


图28


图29


图30

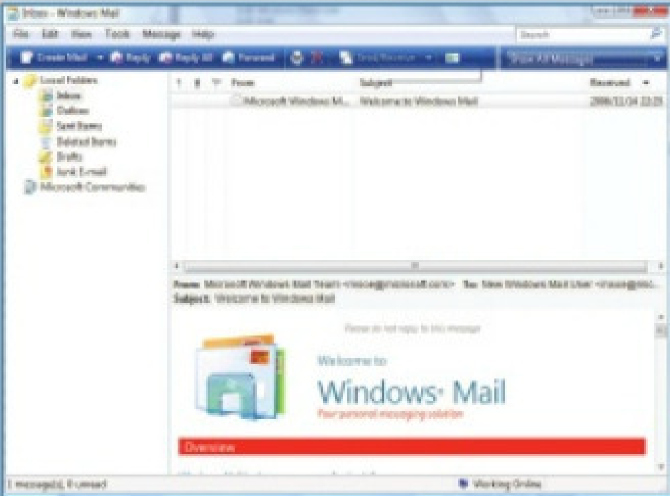


图31

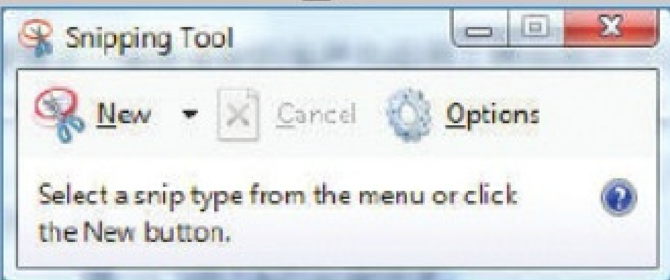
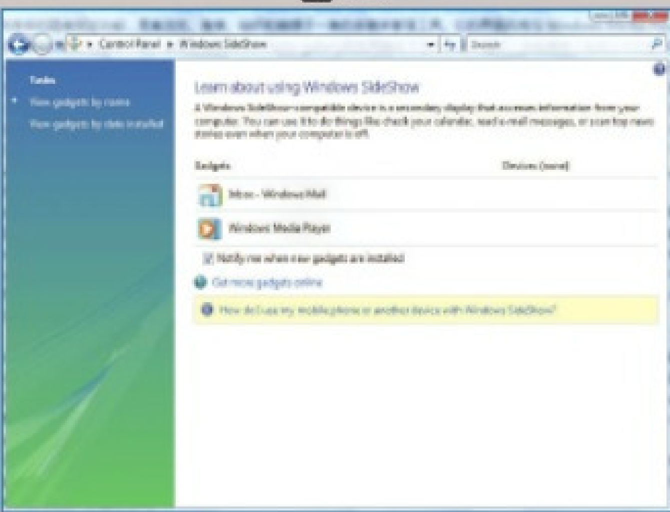


图32


图33

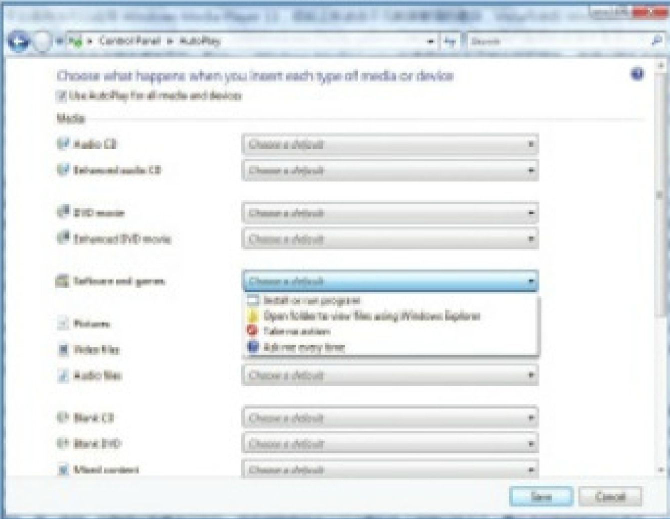

图34


图35

入客厅，成为连接家电、数码设备以及游戏设备的娱乐中心。Windows DVD Maker同样是首次出现在Windows操作系统的多媒体制作工具（**上页图28**），显然是为弥补Windows Movie Maker的不足。前者可将后者生产的产品制作为标准工业格式的DVD，而不再以计算机上文件格式烧录光盘。两者结合恰能成为家庭多媒体制作的解决方案。

Windows Vista的生产力特性不仅表现在数据组织管理上，众多全新的生产力应用工具也功不可没。其中Table PC作为最重要的部分，也是首次出现在零售市场的OEM应用工具（**图29**），当然它并不只是一个简单的手写板或触摸屏功能，还是包含电子墨水的一种全新书写记录方式。Windows Calendar是Windows历史上首个日历工具，不仅能制定行程还能将其发布在网络上共享（**图30**）。Windows Mail取代Outlook Express成为电子邮件的客户端，联系人信息则分离成为虚拟文件夹的管理部分（**图31**）。Snipping Tool是Windows历史上首个截图工具，是典型的简单灵活而又功能全面的工具（**图32**）。全新设计的Sync Center更加快速便捷地连接各种数码设备，掌上电脑设备不再需要通过专用的软件进行读取。Windows SideShow是非常特殊的应用功能（**图33**），如果用户电脑是类似折叠手机内外屏的Windows Vista支持双屏幕设计，例如这款双屏幕笔记本电脑Asus W5Fe，这个小小的屏幕有独立的开关、方向键和选单键来操作Windows SlideShow，就像独立存在的PDA设备。它可拿来播放音乐、照片、电影、查看电子邮件……最重要的优势是，它可让你连续使用数十个小时而不会耗尽电力。其实用户也未必一定需要这样特殊设计的笔记本电脑，未来会有支持Windows SlideShow的手机和掌上设备，将两者连接可达到同样的效果。Default Programs则是解决文件关联的管理工具，让用户在大量同类软件中轻松指定默认开启文件的首选项目。同时对于褒贬不一的Autoplay功能不再是一刀切，而是作出完善有效的控制以兼顾操作效率和防范恶意程序（**图34**）。

Windows Vista的网络特性变化巨大，新加入未来主流的网络堆栈大大提升了网络连接和传输的效率。集中统一的网络连接和共享的管理界面有效提升了网络连接的设置效率，全新的网络映射图能清晰描绘出物理网络的实际连接方式（**图35**）。Remote Desktop Connection的功能变得极为强悍，远程桌面连接变得前所未有的轻松和安全（**图36**）。Offline files、People near me、Windows meeting space都用于网络工作的新特性，能极大提升远程协作的工作效率。

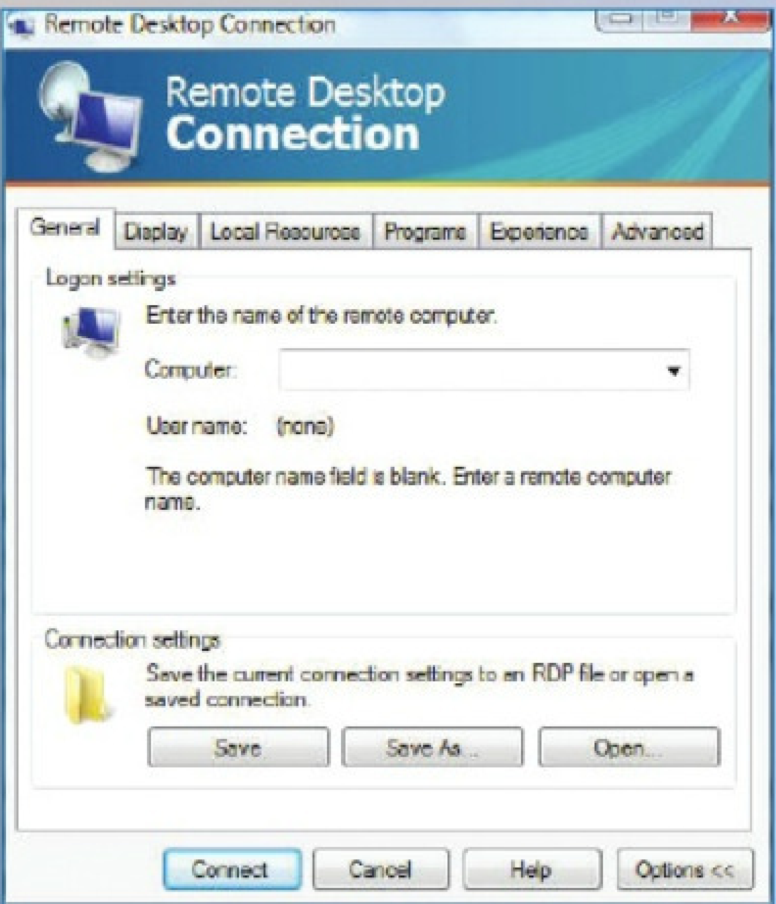


图36

五、结论

虽然失去了诸多最初设计中的重要特性，Windows Vista仍然无愧是5年磨一剑的产品。RTM版本的整个试用旅程中，其优良的性能体验远远超越之前任何一个测试版本，而强大的应用功能提供了娱乐和工作的完整解决方案，脱胎换骨的安全特性也足够挑战任何同类产品。事实上，Windows Vista RTM对于硬件平台的要求远比人们想象的低很多，大多数主流的个人计算机只要升级足够的内存，就足以保证操作系统的流畅运行。同样在系统资源足够的前提下，Windows Vista的软件运行效率也要明显超越Windows XP。唯一需要面对的问题是，由于Windows Vista底层安全特性的更新，使得当前大量应用软件都存在着明显的兼容问题，无论是个人用户还是企业用户都会遭遇极大的麻烦，这显然将极大地延缓Windows Vista最终普及的速度。

我要找到你
本地搜索的饕餮之飨

为什么要做这样一套大餐给大家呢？因为相信作为读者的你也和笔者有着相同的经历：随着硬盘的越来越大，分区越来越多，在硬盘里保存的一个文件，放了一段时间之后，需要用到时却怎么也想不起放到哪个分区的哪个文件夹下了。或者有这样一种情况：太多的图片和音乐积累在了一个或数个文件夹下，想要分类或检索起来不见得是项轻松的工作。然而上述的这些情况只要我们利用一下搜索工具，或者说某些软件的搜索功能，便能迎刃而解了。

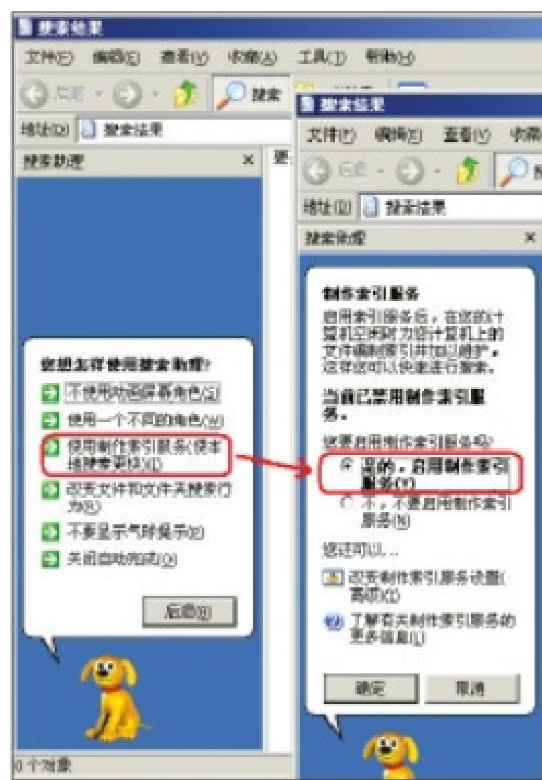
■天津 李远

一、开胃菜——从Windows搜索开始


图1

一般来说，寻找计算机上的文件，最简单易用的还是Windows自带的搜索工具。你可从“开始”菜单里的“搜索”打开其窗口，也可按一下“F3”键，来实现相同的效果（**图1**）。在XP版本里的搜索工具，已实现了文件的分类搜索，例如可选择搜索媒体文件（图片、音乐或视频类文件）还是文档文件（如Office文件等）。对于搜索结果还可进行二次筛选，例如指定更精确的路径、文件大小等。可以说在不使用第三方软件的情况下，Windows的自带搜索功能可应付较为简单的搜索需求，只要你能回忆起搜索对象的一些诸如文件名、位置、修改时间以及文件体积等一两点特征，还是能较为方便地找到相应文件。

大概用户对Windows的搜索工具抱怨较多的是其搜索速度的缓慢。的确，默认设置的Windows搜索在速度上并不占优，其原因便是默认状态下的Windows搜索没有启用索引功能。我们可在Windows搜索的“首选项”里进行设置，开启其索引功能，以提高搜索速度（**图2**）。


图2

点击“改变制作索引服务设置”，可打开系统的“索引服务”，在此我们可对Windows的索引功能进行一些管理和设置（**图3**）。首先可在窗口中看到“编目”信息（“编目”是索引信息存放的地方，一般可看到一个名为System的系统编目，为系统索引的存放位置。当然也可建立一个新的编目，来构建自己的索引）。通过“编目”我们可看到系统索引存放的位置，以及索引的状态等信息。双击编目可展开编目，在此可看到编目的“目录”“属性”等信息。对于普通用户具有意义的是“目录”文件夹，里面显示了索引文件夹的范围，用户可根据需要进行增删（通过“操作”菜单或鼠标右键菜单）（**图4**）。当一个目录的“包括到编录中”的属性为“是”时，该目录下的子目录也会默认被索引，如果某个子目录不需要被索引，那么通过右键菜单新建一目录，填入不准备索引的目录路径，然后在“包括在索引中吗？”选择“否”即可。在“目录”窗口下还可实现手动扫描建立索引，首先选择需要手动索引的目录，然后选择

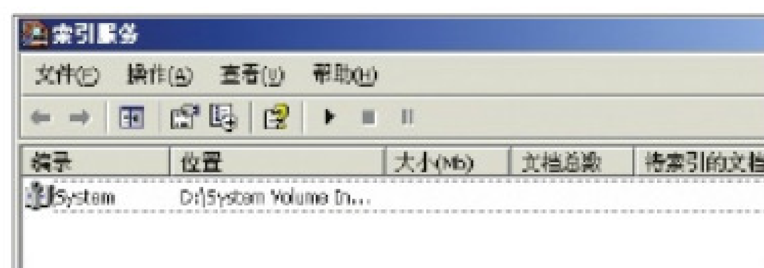
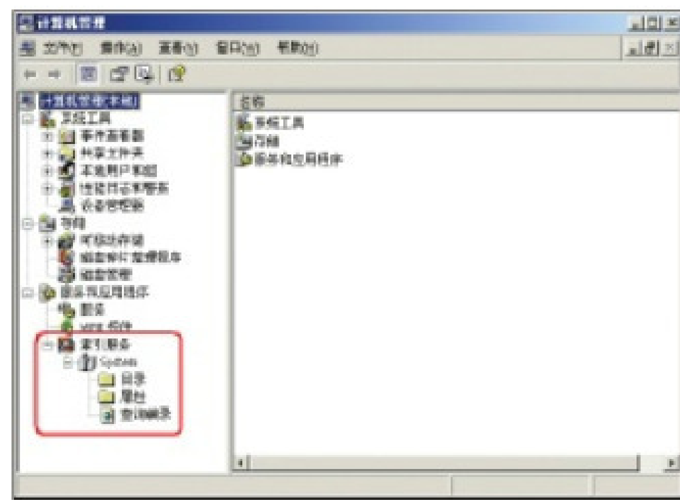

图3


图4


图5

“操作”菜单里的“所有任务”→“重新扫描”即可。

“索引服务”还可通过“控制面板”中的“计算机管理”调出（**上页图5**），是Windows的一个系统功能，当启用此服务时，会占用一定的系统资源（和其他第三方的搜索软件一样，都会利用额外的系统资源来建立和保存索引）。

对于普通用户来说，Windows搜索功能可满足最简单的搜索需要，启用了索引之后在速度上也会令人满意。然而相对于一些第三方的搜索软件，其功能又会显得苍白。如果你对文件搜索有更高的要求，那么接着往下。

二、正餐——专业的“桌面搜索”

“桌面搜索”工具在最近一段时间可谓“人丁兴旺”，各大网络搜索引擎都推出了自己的本地桌面工具。这类工具都采用了为硬盘文件建立索引的方式，实现了快速搜索的功能。虽说各大家的桌面搜索都能实现本地硬盘的搜索功能，不过仔细区别开来，又各有各的特色，各有各的得失。下面我们就综合地来看一看，各家的这道菜，都到了什么火候。

1.百度硬盘搜索

下载页面：http://disk.baidu.com

“百度硬盘搜索”（以下简称“BD”）是硬盘搜索里的后起之秀，用“后生可畏”来形容其表现不为过。“百度硬盘”在操作上符合国人的使用习惯——只要使用过百度的搜索，基本上不需要任何多余的时间来习惯“百度硬盘”的操作。同时在功能上，考虑了国内用户的需要，例如非常方便的文件分类搜索功能。

开始使用：下载并安装“BD”，在安装过程中会由用户选择“索引方式”，如果不需要对一些隐私文件（例如网页历史、聊天记录等）进行索引，选择“自定义”索引，取消对该类型文件的选择即可（**图6**）。安装完毕后会对硬盘进行全面的索引，根据硬盘大小以及文件多寡，时间会有所不同。


图6

索引过程中或索引完成后都可使用“BD”进行搜索（索引未完成时仅能搜索已索引的文件），双击托盘区的图标即可打开硬盘搜索的“页面”。“BD”几乎所有的操作都是在类似于“百度搜索”的页面中完成，可以说只要用户具有使用百度搜索引擎的经验，就不会对“BD”的操作感到陌生。我们可像使用网页搜索一样使用“BD”——填上需要搜索的关键字，点击“硬盘搜索”按钮即可。上手非常容易。



图7

当然，“BD”的起始页和一般的网页搜索还是有区别的，我们可看到页面上有一个“分类目录”（**图7**），将硬盘文件分为了“文档”“图片”等几类，每一类里又根据文件类型的不同进行了细分。直接点击分类可列出所有该类别的文件，此时再在搜索框中填入关键字，点击“在当前目录下找”，可在该类别文件中查找相应文件（点击“硬盘搜索”会直接在所有文件中查找符合关键字的文件）。和搜索网页一样，利用关键字搜索文件，“BD”会找出所有符合该关键字的文件，但有时我们仅需要文件名带有关键字的搜索结果，这时候同样可使用网页搜索里用到的特征词来进行搜索。例如前面提到的仅搜索文件名中具有关键字的文件，那么在关键字前面加上“title:”即可（**图8**）。


图8

其他技巧：如果点击文件的分类目录，“BD”都会有给出一个分类显示的项目，一般来说会有按时间的分类显示。而对于多媒体文件来说，则会有更多的分类以方便使用。例如对图片文件，还会有按图片文件类型进行分类，再进一步到JPG格式的文件，甚至还可按相机类型等EXIF信息进行分类（**图9**）；对于MP3等音乐文件，还有按照艺术家或专辑等信息进行分类。


图9


图10

对于音乐文件来说，“BD”还支持直接播放和生成播放列表。例如选择“MP3”文件类型后，“BD”会列出相应的搜索结果，并且会有相应的分类显示，点击分类目录后耳机图标即可播放该分类目录下的所有歌曲。当然也可自己定义播放列表：选择歌曲搜索结果上方的“播放歌曲”按钮，会在各歌曲名前出现复选框（**图10**），勾选需要播放的曲目，然后点击“播放选中的歌曲”按钮，会出现保存播放列表的窗口，保存该播放列表后即可用播放器播放列表中的曲目。

“BD”会保留我们搜索的历史，以便随时查看。点击搜索按钮旁边的“搜索历史”即可查看。搜索历史一方面可方便使用，另一方面也可让用户随时了解“百度硬盘”的使用状态，防止在不知情的情况下被他人使用。在“设置”项里“其他”栏目中，还可清除和关闭对搜索历史的记录。


图11

安全方面，“BD”支持使用密码，进行硬盘搜索时必须

键入密码，并且在一段时间不使用之后，必须输入密码才能再次使用（**上页图11**）。

2.Google桌面

下载页面：http://desktop.google.com

“Google桌面”（以下简称“GD”）可算硬盘搜索的前辈，是Google率先在业内推出的桌面搜索软件，延续了Google一贯的简约风格。使用过Google搜索网页的用户不会对“GD”上手有任何困难。

开始使用：同Google搜索网页一样，用户只需要在搜索框中填入搜索关键字即可进行搜索，“GD”会将所有在文件名、文件路径以及文件内容里出现了关键字的文件纳入搜索结果——这将是一个囊括了众多垃圾信息的搜索结果，要得到需要的信息，还需要进一步筛选。在搜索结果上方会显示搜索到的各类型文件的数量，例如“邮件”“文件”等（**图12**）。点击相应的分类可对搜索结果进行筛选，例如选择“文件”，那么在搜索中将过滤掉类似于“电子邮件”“网页历史”这样的结果。同时，我们还可在“查看”项进一步选择需要筛选的文件类型，例如JPG、DOC等。



图12



图13

相对于“百度硬盘”的分类目录来说，“GD”的搜索界面虽然简洁但不够友好，但这并不能说明后者在功能上有所欠缺。在“GD”的高级搜索选项里，我们会找到更为细致的搜索设置，包括文件类型的选择、文件位置的定位等（**图13**）。Google的网页搜索使用起来可以说是极容易上手，然而要真正找到自己需要内容，还需要进行一些诸如“特征词”之类的高级操作，“GD”理所当然地延续了Google的这种风格，因此对于不经常使用Google的用户来说，“GD”的使用会显得不是太方便，然而如果你是Google的老用户了，那么使用起来“GD”，会如鱼得水。

其他技巧：除了双击托盘区的“GD”图标使用搜索功能外，“Google桌面”还提供了多种方式方便用户快速访问搜索。“桌面栏”会在系统任务栏上开辟一个搜索框，输入要搜索的内容后会立即在搜索框上方以缩略图方式显示搜索结果（**图14**），当然，敲入回车之后也会打开浏览器窗口显示详细的结果。还有一种方式为“补充工具栏”，在屏幕右侧会显示一系列的Google小工具，如一系列的新闻推送和天气预报等（**图15**），而我们熟悉的搜索框则到了工具栏的上方。不习惯屏幕被占用的用户也可使该工具栏最小化，使其成为桌面上的一个悬浮工具条，提供搜索服务。



图14



图15



图16

安全性方面，“GD”同样支持通过密码访问桌面搜索，其密码使用了Windows的登录密码（**图16**）。用户锁定了“GD”之后，可有效地防止在用户暂离的情况下其他人使用“Google桌面”情况的发生。

3.Windows桌面搜索

下载页面：http://www.microsoft.com/windows/desktopsearch/cn/enterprise/downloads.mspx

Windows桌面搜索（以下简称“WD”）是微软推出的桌面搜索软件，可将其看成文章最初介绍的Windows搜索的升级版——这一功能不仅将融入微软的下一代操作系统Vista中，就连目前版本的“WD”安装之后，也替换了原来的Windows搜索功能。

开始使用：和上述的两款桌面搜索工具和浏览器紧密结合的界面不同，“WD”有自己的搜索窗口——更类似于Windows文件夹视图（**图17**），相对于前面两款脱胎于网页搜索的桌面搜索工具来说，“WD”的使用方式，显得有些特别。当然，基本的搜索方式还是相同的，在搜索框中填入关键字，点击“桌面”按钮即可看到结果。默认界面下，主窗口被一分为二，左边为搜索出的文件列表，“WD”的搜索会列出所有包含关键字的文件

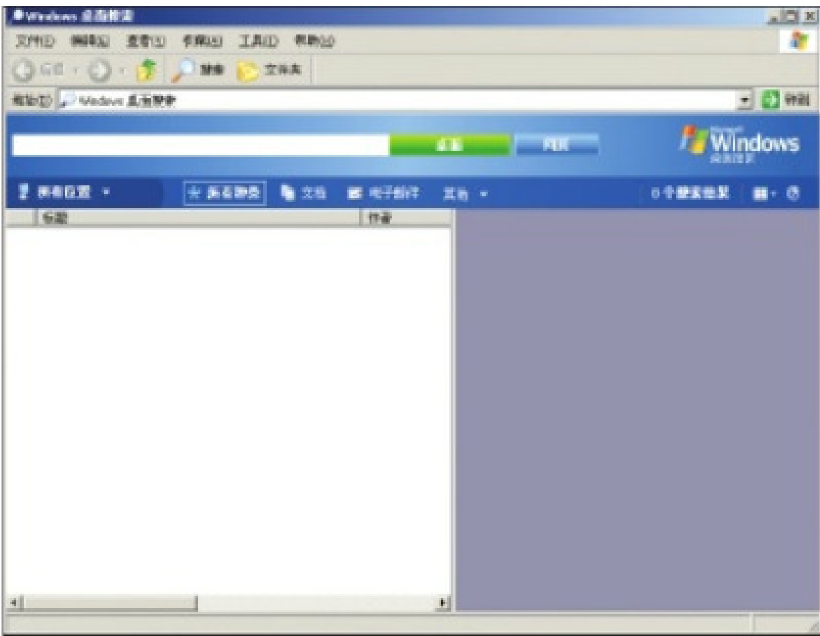


图17

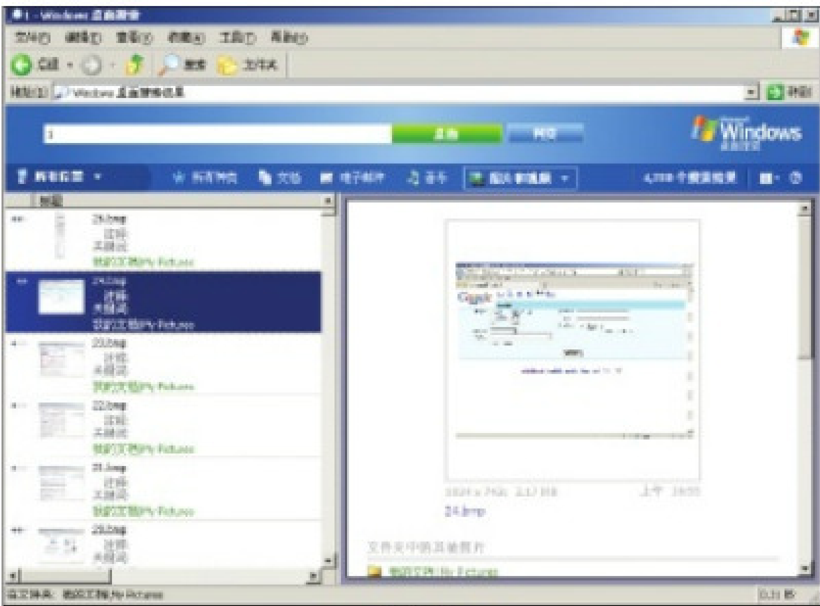


图18

与文件夹；右边为文件内容的预览窗口，选择左侧列表中的某个文件或文件夹后，会在右侧的预览窗口中显示其内容（**上页图18**）。值得一提的是，对于音乐、图片等类型的文件预览，还可显示该图片文件夹下其他图片的预览，可在某些场合方便用户的使用。

一般来说，第一次搜索不太容易得到想要的结果，还需要对搜索结果进行筛选。主窗口上部有一系列的分类按钮，用于对搜索结果进行筛选。“WD”的文件分类非常细致，几乎囊括了所有实用的文件种类。然而遗憾的是，在搜索结果中并不能按照分类统计出结果数量，较之前的两款软件逊色。

其他技巧： “WD”同样可嵌入到任务栏中使用，只要在其设置选项中选择了“显示桌面工具栏”即可。左键点击搜索框，可打开一个“Windows桌面搜索结果”的窗口，在此可查看搜索历史等信息。此时再输入要搜索的内容，搜索结果会直接在该窗口中分类显示（**图19**）。

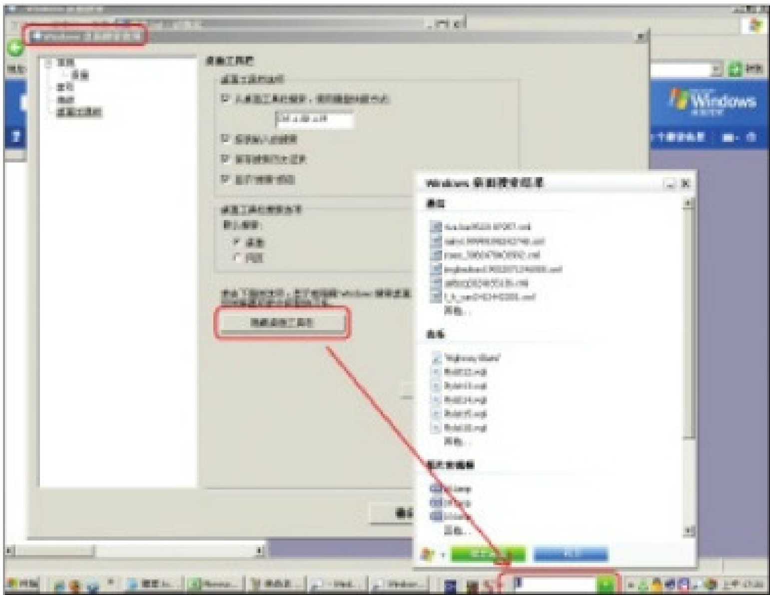


图19

三、饭后甜点——你也可这样来搜索

下面所涉及的软件没有一款是专门用于搜索的，然而其对专门文件强大的管理功能，在某些时候也能为我们提供更为便捷的搜索服务。

1.Outlook邮件搜索



图20

对于使用Outlook等邮件客户端的用户来说，可利用软件自身的搜索功能进行邮件搜索。在此以Outlook2003（以下简称Outlook）为例，简述一下其邮件搜索功能。

通过Outlook的“工具”菜单→“查找”→“查找”，可调用Outlook中最简单的搜索功能。和一般的文件搜索无二，填入搜索关键字，再确定搜索范围即可进行邮件搜索。而“查找”菜单“中的另外一项“高级查找”则要进一步——可填入更多的信息以使得查找结果更为精确（**图20**）。

Outlook还提供了一种更高级的搜索服务，即“搜索文件夹”。“搜索文件夹”的建立可一劳永逸地满足我们的搜索需要，例如要查找在本星期内收到的邮件，那么只需要建立一个“这星期收到的”搜索文件夹，即可在该文件夹中查询到一个星期内的邮件。

2.Windows Media Player 11多媒体文件搜索

Windows Media Player 11（以下简称WMP11）是一款传统的媒体播放软件，经过几年的发展，已逐渐成为一款优秀的多媒体管理软件。WMP11搜索功能的实现，同样是依赖其自身媒体文件信息的数据库——媒体库的建立。我们必须首先在“工具”菜单→“选项”里的“媒体库”标签中，设定好其“监视文件夹”（**图21**），这样凡是位于或添加进“监视文件夹”的媒体文件，都会被自动添加进WMP11的媒体库中。

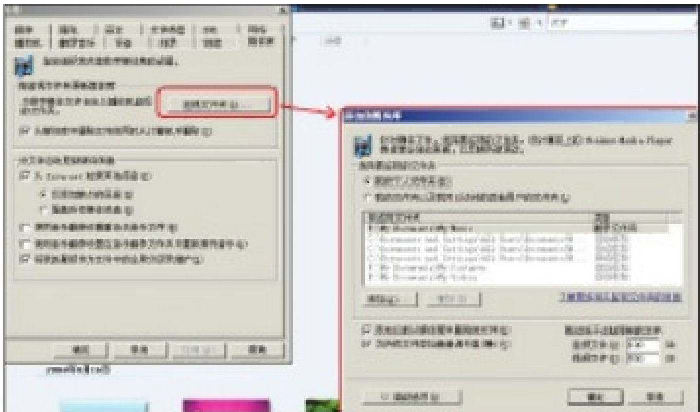


图21

WMP11的媒体库是用户集中管理媒体文件的地方，在其中具有多个分类项目供用户查找文件。以音乐文件为例，可按“艺术家”“唱片集”等方式进行显示，每一类显示视图中又以字母顺序进行了分类。要查找某个媒体文件，只要知道歌手、歌曲名、唱片集等任意一个信息，都能利用媒体库的分类视图迅速定位。

3.Picasa2图片搜索

Picasa2是Google推出的一款照片管理/处理软件，我们同样可使用它来进行硬盘上的文件搜索。在安装好Picasa2后，软件会自动扫描计算机中的图片以及MPG、AVI格式的电影文件，并显示在自己的图库中。扫描完毕后，我们便能在Picasa2中看到计算机里储存的所有图片。默认情况下小于250×250的图片不会被显示，这类图片多为一些图表或网页图片的切片，基本上不会被用户使用。

我们可看到Picasa2会以时间顺序排列存放图片的文件夹，并会在右侧窗口中给出该文件夹下的图片的缩略图，以供用户查看（**图22**）。界面右上方有搜索框，输入图片所在的文件夹名或图片名，即可得到相应的搜索结果。点击搜索框右侧的“隐藏/显示搜索选项”的按钮，可进行高级搜索。在此可设定筛选出加了星标的文件（星标是用户在Picasa2中可对图片添加的一种标识），或者筛选电影文件。右侧的滑竿还可设定搜索文件的时间范围，从“全部”到“最近20年”再到“最近2天”都可进行选择（**图23**）。

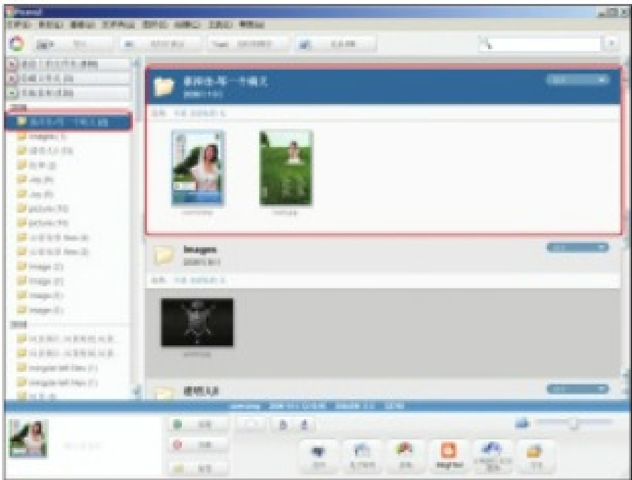


图22

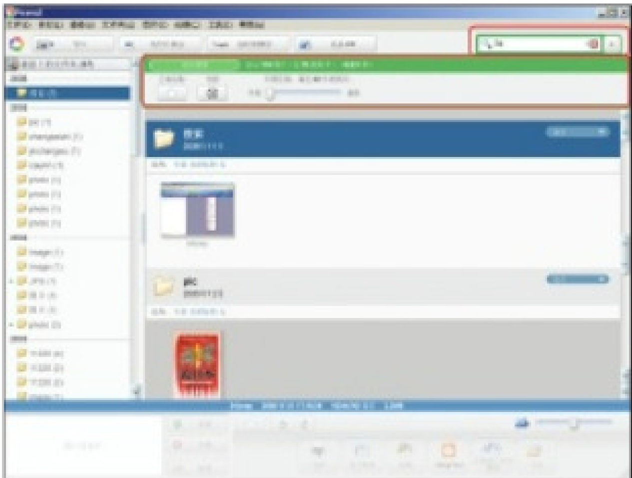


图23

在这里推荐大家使用Picasa2搜索浏览计算机图片，同样是因为该软件通过预先扫描，为图片建立了索引，这样查找起来非常方便迅速，不管在计算机哪个位置的图片都能找到。

中国共享软件

不同的时代都有其代表特色的东西，软件也一样。早期的DOS时代，我们的法宝是ARJ、PCTools和WPS；586时代，Windows的窗口丰富了眼界，我们开始使用Winamp欣赏音乐、用Office处理公务；随后网络的崛起扩展了我们的视野，人们谈论的话题变成了QQ聊天交友、BT上传下载。2006年的时代特色是什么？如火如荼地与流氓软件和木马之间的搏斗，从来就没有如此受关注过。

■重庆 CoCo

SoftReg

没有鼠标同样运指如飞——Windows热键专家

□版本：v1.3	□大小：1.3MB
□授权：共享软件	□作者：梁增健
□平台：Win9X/2000/XP	
□注册费用：28元	□未注册限制：热键创建数量限制
□主页：http://lzj85.5151j.com.cn/	
□下载：http://lzj85.5151j.com.cn/	

说明：一款Windows热键功能制作工具，通过它我们可将常常需在桌面和开始菜单中使用鼠标选择并点击启动的应用程序，用一个热键即可快速启动它。除了应用程序外，一些常见的Windows系统操作如调整电脑声音大小、开关光驱、启动屏幕保护、锁定键盘等，也可进行相应的快捷定义。软件将热键进行了分类，并提供了具体的细节列表，随时可进行修改和重新定义，省下了一直不停点击鼠标的时间和精力。

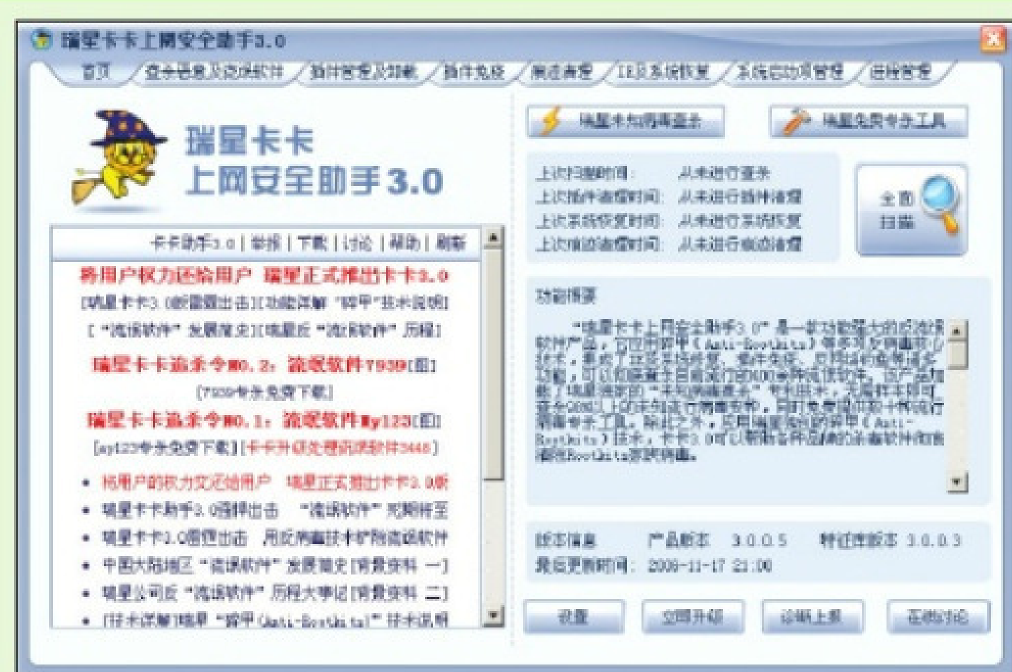
点评：没有鼠标的时代，在黑底白字的计算机屏幕面前运指如飞，常常会被人羡慕地称为电脑高手。如今鼠标普及，似乎什么工作都可轻松点两下鼠标即可完成。在桌面和电脑上寻找自己所需要的东西，用鼠标将窗口开了又关关了又开，一天到晚都是握着鼠标的手不停地在电脑桌上游走。其实Windows很多的热键组合都是闲置的，通过软件合理利用它们，往往比鼠标来得更快捷，感觉更酷。



千奇百怪的功能热键

上网安全防护盾——瑞星卡卡

□版本：3.0	□大小：1.38 MB
□授权：免费软件	□作者：瑞星软件公司
□平台：Win9X/2000/XP	
□主页：http://tool.ikaka.com/	
□下载：http://tool.ikaka.com/DownloadTool.asp?tools=1	



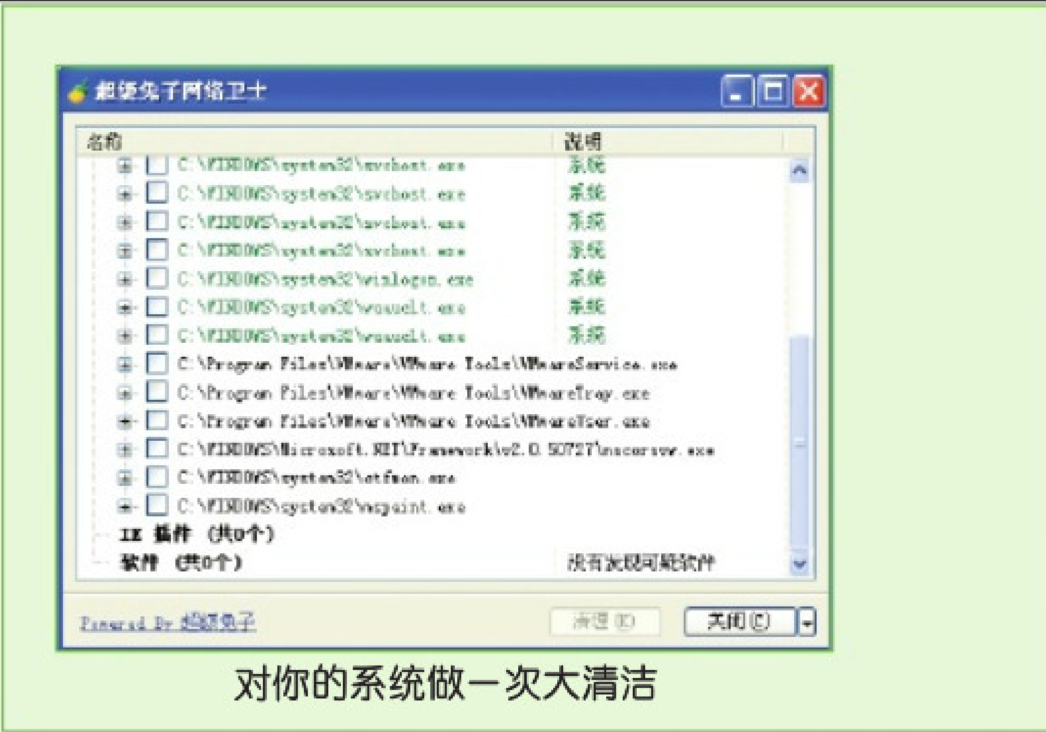
七大功能为上网安全保驾护航

说明：一款清除和预防流氓软件对我们的电脑系统造成伤害的小工具，能够修复那些被流氓软件弄得支离破碎的IE浏览器、管理和卸载各种各样烦人的插件、防范恶意人士使用〝网络钓鱼〞手段来植入木马、拦截那些不断弹出的网络广告窗口。软件可轻松杀除市面上流行的400余种流氓软件，涵盖了间谍软件、广告软件、劫持软件、恶意插件等各种类型的流氓软件，加上其集成的瑞星所独有的碎甲（Anti-Rootkits）和Startup Scan等反病毒技术，让那些企图通过隐藏或锁定自身的方法来躲避追杀的流氓软件无处藏匿。为了保护我们上网浏览网站的安全，软件自带了一个随时更新的具有恶意软件的网址库，当我们访问一些可疑网站的时候，它的实时监视系统就会弹出警告。

点评：瑞星卡卡就像一把锋利的“盾”，挡在我们的电脑系统与网络之间，再尖锐的流氓软件之“矛”也难以将其刺穿。软件使用非常简单，所有功能菜单列在界面上方，和我们熟悉的杀毒软件一样，扫描系统、找出问题、清除程序，对于每一个可疑的软件和系统进程，都给了我们选择的权利，防止伤害到我们已经安装的有用插件和程序。

系统防护盾——超级兔子网络卫士

□版本：v1.0.1102　□大小：1.9MB
□授权：免费软件　□作者：pctutu
□平台：Win9X/2000/XP
□主页：http://www.pctutu.com/
□下载：http://www.pctutu.com/soft/index.html


对你的系统做一次大清洁

说明：一款针对电脑中的各种恶意软件进行杀除并阻止其攻击行为的小工具，保护我们的电脑系统除病毒之外所遭受的恶意篡改。软件采用一次到位的恶意软件清除办法，使用全方位的检测手段，一气呵成将恶意软件从系统进程、插件、安装位置、残留等信息进行全部彻底清理。针对恶意软件层出不穷的情况，软件可自动进行在线升级、下载最新的恶意软件特征包，对抗最新恶意软件。虽魔高一尺，但道更高一丈。

点评：流氓软件人人厌。那些修改我们的浏览器首页、弹出各种莫名的广告窗口、加载一个又一个插件的罪魁祸首们，把我们的系统搞得乌烟瘴气。前一阵子中央电视台的新闻联播对流氓软件的现象提出了批评，同时软件业界也对流氓软件进行了定义，规范了其行为。超级兔子可谓应运而生，专为杀除这些恶意软件而来，和其他同类软件只杀不同，软件又多了一个实时的监视环境，像杀毒软件一样，起到了一个很好的预防作用。


保护和显示窗口同时进行

Windows窗口快速隐藏——装模作样

□版本：v2.0　□大小：770kB
□授权：免费软件　□作者：幻真
□平台：Win9X/2000/XP
□主页：http://hzsoft.ik8.com/
□下载：http://www.skycn.com/soft/29803.html

说明：一款用于快速隐藏和显示Windows应用程序窗口的小工具，让我们只使用一个热键就能很快地让当前的窗口消失得无影无踪，同时又不妨碍隐藏窗口中应用程序的执行。软件还提供了批量窗口的设置功能，可定义隐藏某些窗口（游戏、QQ等）或只保留某些窗口（Word、Excel等）。软件采用了密码口令的安全方式，即使他人知道了你正在隐藏窗口，没有密码也无法知道你实际正在做着什么。

点评：在电脑面前工作时，每个人还是有自己的隐私，比如正在查询自己银行账号、正在和女朋友卿卿我我地聊天。如果这时候旁人经过我们的电脑前，立刻最小化窗口显然不是一个好的办法。软件《装模作样》帮助我们快速隐藏掉你的隐私窗口，同时显示你希望他人看到的工作内容，这种快速细微的切换过程即使是再心细的人也无法察觉。软件几百kB的内存暂用，即使你将它添加到启动菜单中也不会增加系统的任何负担。

我的大头贴——Babyface

□版本：v3.2　□大小：9.8MB
□授权：免费软件　□作者：bigface
□平台：Win9X/2000/XP
□主页：http://bigface.cn/
□下载：http://bigface.cn/download.htm


精彩场景任君选择

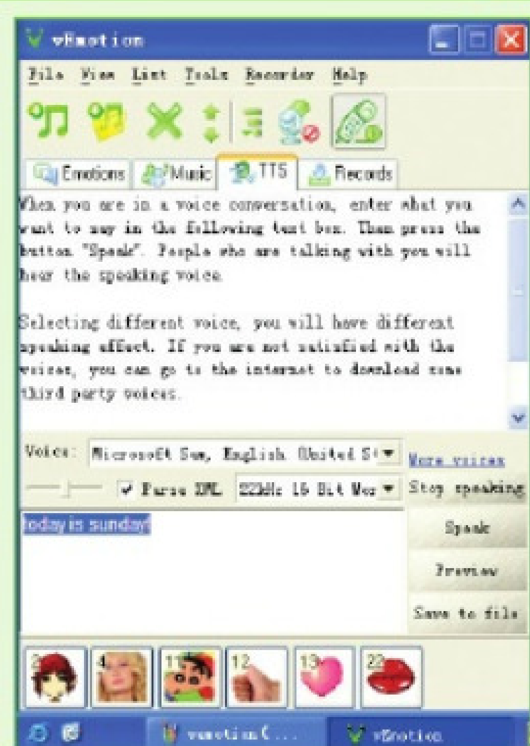
说明：一款让我们使用电脑摄像头或手机就能轻松制作属于自己的炫目大头贴的好工具、软件自带了60余种的贴纸模板库，配合上其网络上所提供的随时更新的模板，让自己的大头照片想怎么贴就怎么贴。除了直接拍照外，我们可选择自己喜欢的场景、将其他照片进行加工合成、再配上表达自己心情的各种可爱动画表情，比起街头的专业机器，效果也毫不逊色。和同类软件相比，Babyface提供的模板体积更小，清晰和色泽却更加明亮。

点评：恋人们街头逛街的必备节目之一就是头碰头拍一张属于两人的大头贴。殊不知，街头的很多大头贴机器，也就是使用普通的电脑配上软件和打印设备制作成的。既然我们有了手机和网络摄像头，在家设计一张自己的大头贴，缺的仅仅是

一款软件而已。Babyface采用了非常简单直观的界面方式，我们只需要用鼠标点来点去，一幅幅创意个性十足的大头贴就这样诞生了。

动画视频声音的传情聊天——vEmotion





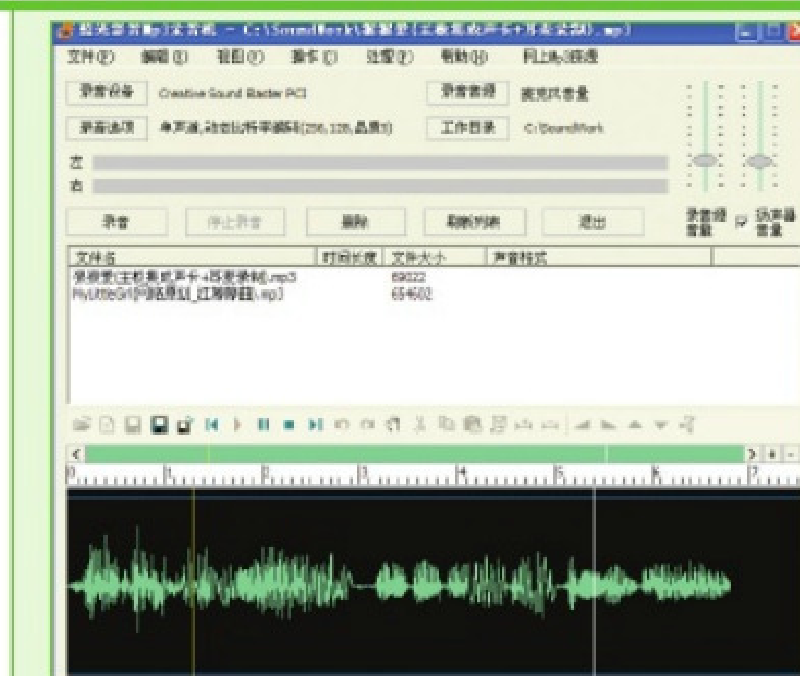
你打字，他帮你朗诵

□**版本**：v5.1.0.70　□**大小**：2.6MB
□**授权**：共享软件　□**作者**：voiceemotion
□**平台**：Win9X/2000/XP
□**注册费用**：49.8元　□**未注册限制**：界面上的商业广告
□**主页**：http://www.voiceemotion.com/index_chs.htm
□**下载注册**：http://www.voiceemotion.com/downloads_chs.htm

说明：一款为Skype、ICQ、MSN、Gtalk、QQ等提供更加完善的语音聊天功能的增强型工具，支持我们在语音聊天中添加背景音乐、发送特制的感情声效，并将我们希望永久珍藏的对方的音容笑貌录制成MP3、WAV等流行的音频格式文件。软件提供了强大的列表管理功能，可方便地对音乐收藏和通话记录分门别类地进行整理。不需要对其他聊天工具进行复杂的设置，只需安装好vEmotion，你的聊天软件就已为下一次的声情并茂的对话做好了准备。

点评：想在语音聊时增加更多的情趣？想在将来回味自己几十年前的聊天语音，体验一下年轻时的那些激情？vEmotion已为你准备好了。柔情或是动感的聊天背景音乐、保存网友魅力磁性的嗓音、为录音加上星级评定标志，甚至不用你动嘴，让电脑发出中文语音代你聊。在软件的官方网站上，还提供了包含示例音乐的安装包供大家下载，让我们学习一下人家是怎样做到“有声有色”的。

MP3音乐随你折腾——MP3全能王



录制自己的原创卡拉OK

□**版本**：v1.5.3　□**大小**：2.1MB
□**授权**：共享软件　□**作者**：蓝光影音
□**平台**：Win9X/2000/XP
□**注册费用**：99元　□**未注册限制**：存盘后显示注册信息
□**主页**：http://www.languangav.com/
□**下载**：http://www.languangav.com/soft/download.htm

说明：一款全方位的对我们的MP3文件进行编辑、整理和录音等处理的小工具，可实现专业级的录制、混音以及格式转换效果。软件可录制麦克风以及电脑中播放的任何声音，可对MP3文件进行分解或合成处理，简单地来上一把DJ的入门级操作。软件提供了不少诸如声音的淡入淡出等滤镜效果，可将人声和背景音乐进行合成，喜欢卡拉OK的你，还可通过伴奏带和自己的原唱合成，打造个人音乐专辑！

点评：以前只是喜欢听听MP3音乐，对编辑和管理从来没有太在意过。随着手机MP3铃声的兴起，越来越多人都开始截取自己最喜欢的歌曲中一段曲调来作为电话铃声，更多喜欢玩个性的人也在DIY着各自不同的声效。如果手头有一款的MP3的全面编辑工具，要艺惊四座也不是什么难事。以前总喜欢孤芳自赏的你，有了手机铃声这个载体，想怎么表现自己就怎么表现。也许唯一的难关就是你对这款软件的熟悉和掌握程度了。

软件更新快报

随着IE7.0正式版的发布，不少基于IE核心运作的多窗体浏览辅助工具，又要开始为了适应新的特性而开始作或大或小的功能改进了。像Windows系统、IE等软件一样，自身的版本更新会导致大大小小的软件同时也随着起舞，也许就是软件成功的最高境界呢。

Maxthon：国内使用最广的基于IE内核的多窗体网页浏览工具，版本升级至1.5.8，修正了部分RSS无法更新的问题。推荐下载更新地址：http://cn.maxthon.com/chs/download.htm。

BitComet：可实现边下载边观看的BT客户端好工具，版本升级至0.77，修复了以前版本中某些情况下文件下载不完整的问题。推荐下载更新地址：http://www.bitcomet.com/doc/download-zh.htm。

FlashGet：国内知名度最高的多线程传输的网络下载工具，版本升级至1.73，新增搜索工具条，修正URL重定向后发生的错误。推荐下载更新地址：http://www.amazesoft.com/cn/download.htm。

MyBase：高效快捷的个人信息和文档备忘的整理工具，版本升级至5.22，对相关的打印功能进行了增强。推荐下载更新地址：http://www.wjjsoft.com/download.html。

编者按：共享软件开发者的辛勤劳作总是希望能得到承认，注册就是对他们最大的回报。网络的发达和电子支付手段的完善，给了作者们一个方便快捷的获取收入的方式。

本期《大众软件》联合网络调查话题：从软件开发者和使用者的角度，网络支付注册的效果如何？

本期话题：

网络支付，让我欢喜让我忧

在我们的软件用户中，线上注册用户不及线下的5%，可能我们的软件针对的主要是企业或单位，而企业一般很少直接在线上直接完成交易。作为作者的我们来讲，我们是极希望出现这样的中介公司，他们能与开发者进行更紧密的合作，把共享软件作为自己的产品一样来看待，为共享软件的升级发展提供更多的推广机会。

——软件《新生命条码标签打印软件》作者 李建红

在我的软件的注册用户中，大部分为在线注册用户。有部分用户担心这种电子交易的安全性，他们怕付注册费后得不到注册号，对于这样的情况，可降低软件价格，以减少他们担心的风险。当然，他们的担心是多余的，作为一个心诚的软件作者，在收到用户的注册费后，肯定会将注册号发送给用户的。支付宝作为在线交易的一种安全付款服务，可打消用户付注册费的顾虑。共享软件营销也可用支付宝的方式付款。

——软件《信息库》作者 李越奇

由于我的软件主要是通过网络传播，所以绝大部分用户都是有上网条件的。

销售上经常有用户质疑网上通过银行卡消费的安全，作为作者，只能建议这些用户使用邮政汇款、银行电汇之类传统付费途径进行操作。一般来说电子交易由于操作比较复杂，不易被普通大众所熟悉，但操作过于简化又会出现安全性问题，类似支付宝这类二级网络账户应该说有效地解决了这个问题，如果能更进一步推广成为网络账户标准，一定会使网上交易更加安全、便捷、贴近普通消费者。

——阿达系列软件作者 阿达

就我的软件而言，线下的用户占70%，线上占30%吧，用户还是觉得通过银行汇款比较安全。我觉得随着网络支付的推广和网银安全性的提高，线上交易的人会越来越多的。

——软件《超级个人通讯录》作者 黄树帮

代码代码苦中有乐

小记《Windows热键专家》作者梁增健

梁增健，《Windows热键专家》的作者，和千千万万的共享软件开发者一样，最希望的莫过于能够看到更多的用户使用上甚至喜欢上自己所编写的软件。“当我们从某些渠道了解到自己开发的软件被用户关注又或者用户反馈良好的时候，那种欣慰和高兴的感觉是很难形容的。”梁通过自己的切身体会深刻地感受到。当然，对于用户的建议以及指出软件的不足之处，梁是一定会仔细分析并尽全力改进，以求更多的用户用得放心、方便。

软件开发过程是艰辛的，但也是快乐的。“所面对的是一大堆的代码，而我们的工作是把这些代码以功能完善、界面友好的方式展现在用户眼前。”即使是开发一个软件的简单功能，往往也需要经过多次调试才能正常使用。对于梁来说，习惯计划一大块时间来进行软件开发，而不是使用闲暇时间零零散散的进行拼凑。“大块的可用时间，自我感觉这样更容易进入状态，而零散的时间用于学习技术方面的知识。”

为了解决开发中的各种疑难问题，工作到废寝忘食常常是家常便饭。热爱独立思考问题的梁，在软件开发过程遇到困难时会认真地对问题进行分析思考细心调试，并且翻阅大量参考资料以助解决问题。“这个过程是艰辛的，”谈到编程的辛苦，梁的话匣子一下子就打开了。“记得有一次在开发过程中，遇到问题后调试仍然无法解决，在想放弃的同时，我却又坚信自己能够解决这一难题，于是抱着这一信念在电脑前连续奋战了9个多小时……”软件开发过程，往往就是不断反复的体验艰辛的努力以及解决问题后的喜悦的反复循环。

人人都想做好软件，然而究竟什么是好软件呢？梁认为，只要能够帮助用户方便地解决所需要解决的问题的软件就是好软件。“至于该软件是用何种语言来编写的，大部分用户并不关心。一个软件如果只是功能强大，而忽略界面和操作是否方便等方面，也可能得不到某些用户的青睐。”梁所非常推崇的微软系列软件，认为把这几方面做好了，其实大家都有机会成为用户所认为的“好软件”了。

谈到中国共享软件的现状，梁一直觉得我们的创新思维仍需要努力提高。“目前中国共享软件开发仍然好像显得有点力不从心，技术方面跟国外仍然有段差距。很多使用过计算机的人都知道，大部分非常优秀的软件都是产自国外，而国内有不少软件存在太多的创新和技术的缺陷。”大部分软件作者仍然跟着世界软件巨头微软的脚步走，因为自己再开创一条新道路并不是件容易的事。“但是我们的软件作者不应该气馁，而是更应该加倍努力！”

虽然中国共享软件在发展过程中道路崎岖曲折，梁依旧认为她的前途仍是一片光明。每次在网络和杂志中看到各种各样和自己一样默默开发共享软件的朋友们，与他们一道依靠自己的汗水成为中国共享软件发展历史的一部分，梁都会感到无比自豪。P

AUTODESK® 3DS MAX® 8

新年礼物

3DS MAX 8 制作绚丽多彩的灯笼

Autodesk®

编者按：灯笼是我国民间传统的吉祥物，每逢有重大节日，比如春节、元宵节等，人们都会挂上大灯笼，象征着今后的日子红红火火，下面我们就用3DS MAX 8来制作一个红红火火的大灯笼。

■河北 张新奎

在开始进行制作之前，大家一起来仔细分析一下灯笼的特点，这样有助于更好地理解模型制作和材质编辑：一般情况下，灯笼的主体由竹篾撑起来，再用红色绸布包起来的类似球形，上下带有开口，开口呈圆柱形，上方有用来悬挂的金属丝，下方有黄色的穗，灯笼表面一般还有金色铂纸作为装饰。

一、建立灯笼主体模型

为了便于读者观看建立模型的效果，笔者在模型建立过程中赋予了模型适当的颜色，并不代表模型的最终材质。

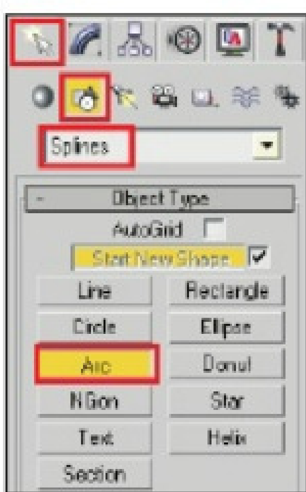
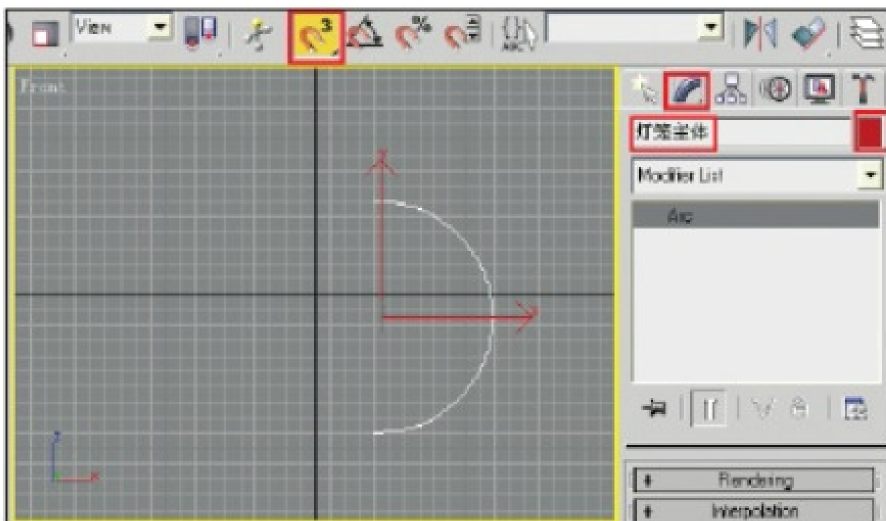
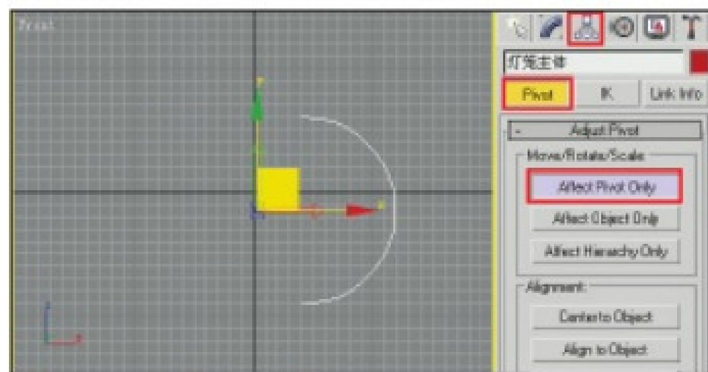


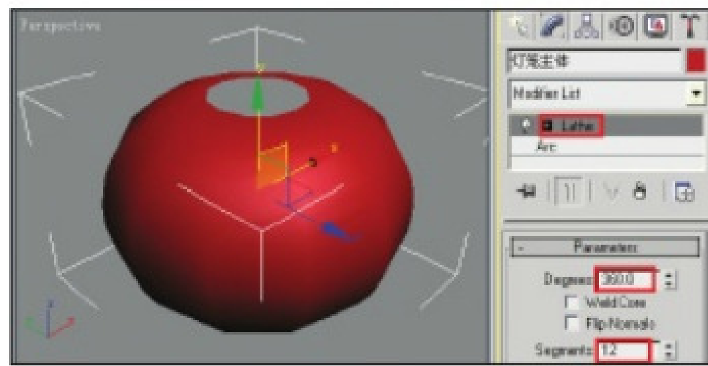
图1

1.启动程序，单击Create面板，在其下单击Shape（二维图形）面板，保持Shape面板下的下拉选项中为Splines（样条曲线），单击Arc（圆弧）按钮（**图1**）；单击常用工具栏中的Snaps Toggle（捕捉开关）按钮，在Front（前）视图中，选择合适的位置，点击鼠标左键，按住鼠标左键不放，沿下方垂直拖动到某一点，释放鼠标，向右拖动鼠标，单击鼠标，画出如**图2**所示曲线，在Modify（修改命令）面板下的名称框中将Arc01改为灯笼主体，并将颜色改为红色。


图2

2.单击Hierarchy（层级命令）面板，按下Pivot（重心轴）按钮，展开Adjust Pivot（校正重心轴）卷展栏，单击Affect Pivot Only（仅作用重心轴）按钮，单击常用工具栏上的Select and Move（选择并移动）按钮，在Front视图中将曲线的重心坐标轴向左放置到合适位置（**图3**），读者可对比一下图2和图3中的曲线重心坐标轴位置发生了偏移；保持曲线处于选中状态，单击Modify（修改命令）面板，在Modifier List（修改器列表）下拉选项中选择Lathe（旋转成形）选项，将Parameters（参数）卷展栏下的Degrees（度）设为360，表示曲线旋转一周，Segments（段）设为12，该数值将是灯笼主体部分竹篾的数量，这样灯笼的主体模型就制作出来了（**图4**）。


图3


图4

3.下面着重制作竹篾支撑绸布的效果，选中灯笼主体，单击鼠标右键，弹出右键菜单，选择Convert To（转为）子菜单下的Convert to Editable Poly（转为可编辑多边形）选项（**图5**）。

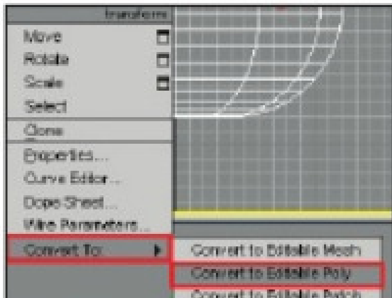


图5

4.保持灯笼主体处于选中状态，在Modify面板

下，选中Editable Poly（可编辑多边形），展开Selection（选择）卷展栏，选中Edge（边）按钮，在Front视图中选择一段竖直线段，然后先单击Selection选项卡中的Loop（循环）按钮，再单击Ring（环形）按钮，选中所有的竹篾模型（**图6**）；展开Edit Edges（编辑边）

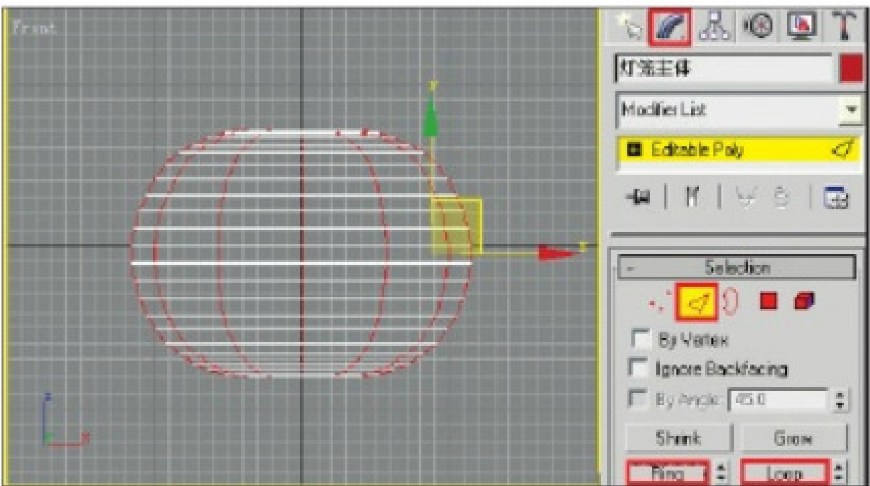


图6

卷展栏，单击Create Shape From Selection（由选择物生成形状）按钮，弹出Create Shape（创建形状）对话框，将Curve Name（曲线名称）设为竹篾（**图7**），这样就将竹篾单独作为一个模型独立了出来。

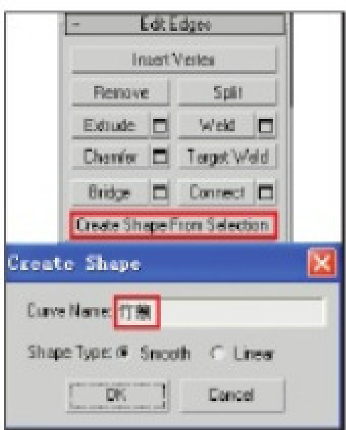


图7

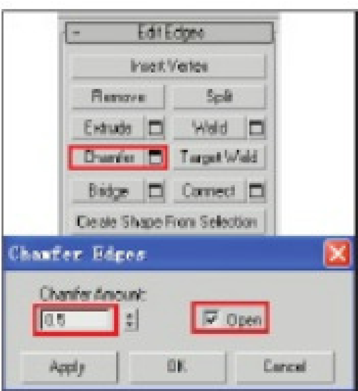


图8

5．单击Edit Edges卷展栏下的Chamfer（倒角）后的按钮，弹出Chamfer Edges（倒角边）对话框，将Chamfer Amount（倒角强度）设为0.5，勾选Open选项（**图8**）；在常用工具栏中单击Select by Name（依名称选择）按钮，弹出Select Objects（选择物体）对话框，在列表框中选中竹篾，单击Select（选择）按钮，选中竹篾的模型，在Modify面板中将其颜色设置为黄色；展开Modify面板下的Rendering（渲染）选项卡，勾选Enable In Rendering（渲染可见）和Enable In Viewport（视图可见），使竹篾的效果在视图和渲染状态下可见（**图9**），至此完成了灯笼主体的模型。



图9

二、建立及灯笼穗模型

1.使用Ctrl+A快捷键，选中场景中的所有物体，单击Display（显示命令）面板，展开Hide（隐藏）卷展栏，单击Hide Selected（隐藏选中物体）按钮（**图10**），将所有的物体在场景中加以隐藏；单击Create面板，在其下单击Geometry（几何体）面板，保持下拉选项中为Standard Primitives（标准原始物体），单击Plane（平面）按钮（**图11**）。



图10



图11

2.在Top（顶）视图中按住鼠标拖拉，释放鼠标后建立一个平面物体，我们需要这一平面物体作为灯笼穗引导物（**图12**）；保持该平面物体处于选中状态，单击Modify面板，在Modifier List（修改器列表）下拉选项中选择Hair and Fur（WSM）（毛发编辑器）选项，为该平面添加毛发效果，展开General Parameters（普通参数）卷展栏，将Hair Count（头发数量）设为200，展开Frizz Parameters卷展栏，将Frizz Root（发根卷曲）设为1.2，Frizz Tip（发尖卷曲）设为7.8，单击Tools选项卡中的Hair→Splines（头发转化为样条曲线）按钮（**图13**），将头发模型转化成线条，删除平面物体。

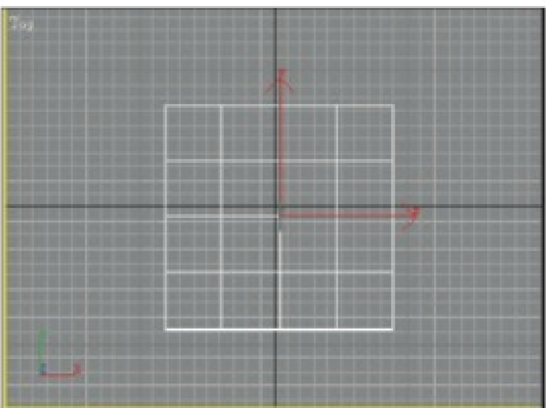


图12

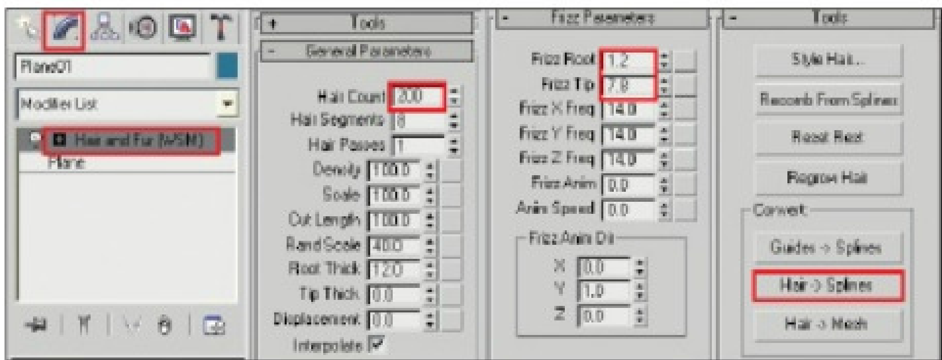


图13

3.选中线条模型，单击Modify面板，将其名称改为灯笼穗，颜色改为黄色，选中工具栏上的Select and Rotate（选择并旋转）按钮，单击Tools菜单，选择弹出菜单中的Transform Type-In（变换坐标）子菜单，或者使用F12快捷键，弹出Rotate Transform Type-In（变换旋转坐标）对话框，将Absolute：World（绝对坐标）选项中的Y设为-180，将灯笼穗模型进行反转；单击Modify面板，在Modifier List（编辑器列表）下拉选项中选择Renderable Spline（可渲染样条曲线）选项，展开Parameters选项卡，同上勾选Enable In Rendering和Enable In Viewport选项。

4.单击Create面板，在其下单击Geometry（几何体）面板，保持Geometry面板下的下拉选项中为Standard Primitives（标准原始物体），单击Cylinder（圆柱体）按钮，在Top图中拖出一个圆柱体，调整圆柱体与灯笼穗模型的位置（**图14**）；选中灯笼穗模型，单击Create面板，在其下单击Geometry面板，保持下拉选项中为Compound Objects（复杂物体），单击Boolean（布尔运算）按钮，展开Parameters（参数）卷展栏，选择Operation（运算）选项中的Intersection（交集），展开Pick Boolean（拾取布尔运算物体）卷展栏，单击Pick Operand B（选择B物体）按钮，在Front（前）视图中单击圆柱体，

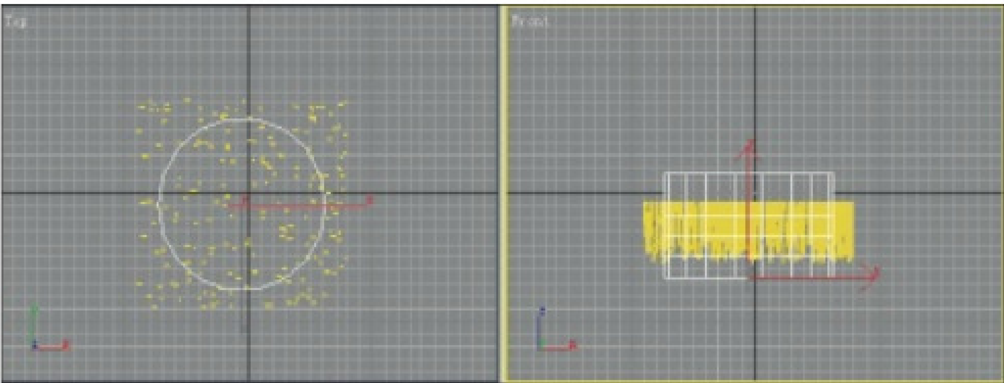


图14

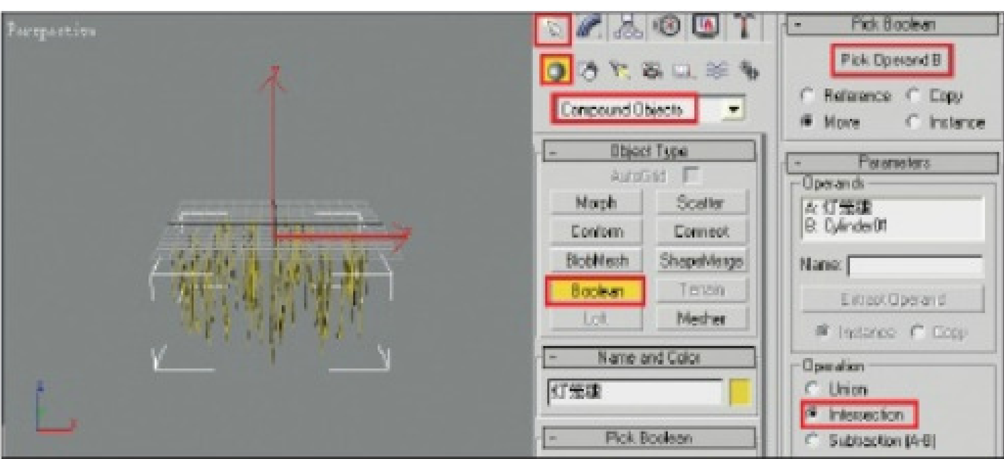


图15

使圆柱体和灯笼穗进行Intersection（交集）运算，运算后的结果就是灯笼穗了**（上页图15）**。

三、建立上下通气口和悬挂金属丝模型



图16

1.单击Create面板，在其下单击Geometry面板，保持Geometry面板下的下拉选项中为Standard Primitives（标准原始物体），单击Tube（管子）按钮；在Top视图中，按住鼠标拖拉，出现一个圆形，释放鼠标，再拖拉，再单击，再重复拖拉创建一个空心圆柱体，将其作为灯笼上下通风口的模型，单击Modify面板，将名称改为通气口，颜色改为黄色，展开Parameters（参数）卷展栏，将Radius 1（半径1）设为40，Radius 2（半径2）设为38，Height（高度）设为200**（图16）**，将设置好的空心圆柱体放置适当的位置。

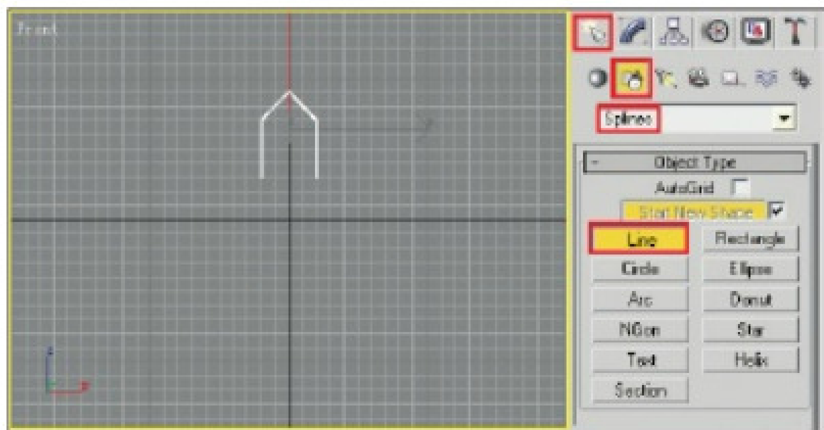


图17

2.用Ctrl+A选中场景中的所有物体，单击Display面板，展开Hide卷展栏，单击Hide Selected（隐藏选中物体）按钮，将所有的物体在场景中加以隐藏；单击Create面板，在其下单击Shape面板，保持Shape面板下的下拉选项中为Splines（样条曲线），单击Line（线）按钮，在Front（前）中画出如**图17**所示的折线；保持该折线处于选中状态，单击Modify面板，将名称改为金属丝，颜色改为黄色，展开Rendering（渲染）卷展栏，勾选Enable In Rendering和Enable In Viewport选项，使折线能够被渲染，线条的粗细可以通过设置Radial（辐射度）中的Thickness（粗细程度）来调节。



图18

3.单击Display（显示命令）面板，展开Hide卷展栏，单击Unhide All（显示所有物体）按钮，将所有隐藏的物体显示出来，将各个模型放置适当的位置，并进行适当的调节，这样一个灯笼雏形就出现了**（图18）**。

四、编辑材质

本例中的材质主要有3种材质：金黄色材质（用于悬挂金属丝、灯笼上下通气孔以及竹篾）、黄色材质（用于灯笼穗）和带有金色铂纸装饰效果的红色材质（用于灯笼主体）。

灯笼主体上的金色铂纸装饰效果的实现也有很多方法，这里笔者通过编辑Blend（混合）材质来实现，效果非常理想，这也是本例的一个难点。

1.单击Rendering（渲染）菜单，选择弹出菜单中的Material Editor（材质编辑器）子菜单，或者使用快捷键M，弹出Material Editor（材质编辑器）对话框，选中第一个材质小球，展开Shader Basic Parameters（明暗基本参数）卷展栏，单击其下的下拉按钮，选择其中的Metal（金属）选项，展开Metal Basic Parameters（金属基本参数）卷展栏，单击Diffuse（散射）后的颜色块，弹出Color Selector：Diffuse Color（颜色选择器：散射颜色）对话框，

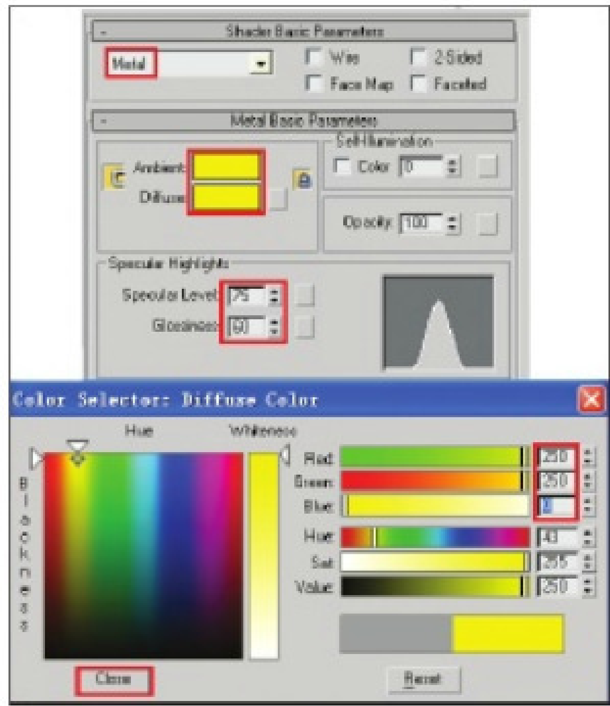


图19

将RGB分别设为250、250、0，单击Close（关闭）按钮，将Specular Highlights（高光）选项中的Specular Level（高光强度）设为75，Glossiness（光泽度）设为60**（图19）**；展开其下的Maps（贴图）卷展栏，勾选Reflection（反射）贴图，单击其后的None（没有）灰色按钮，弹出Material/Map Browser（材质/贴图浏览器）对话框，选择Bitmap选项，单击OK按钮，弹出Select Bitmap Image File（选择位图文件）对话框，选择一幅适当的黑白图片，适当的调整Coordinates（坐标轴）卷展栏下的Blur（模糊）和Blur Offset（模糊偏移）的数值分别设为2.0和0.05**（图20）**，金色材质编辑完成。

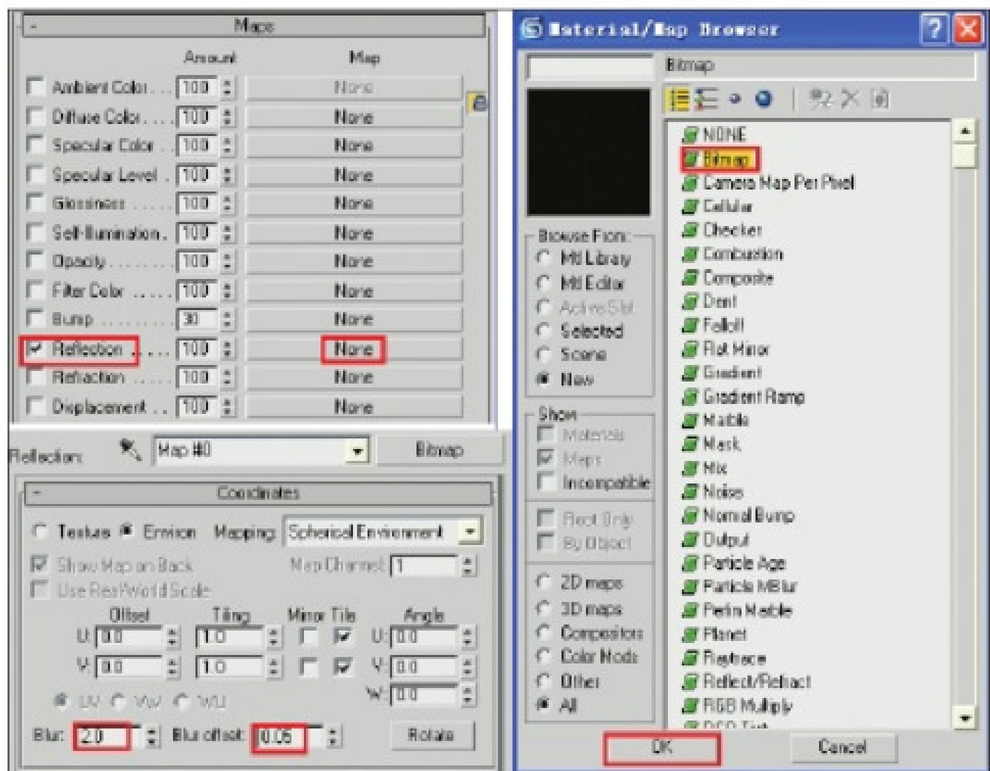


图20

2.在Material Editor中，选中第二个材质小球，展开Shader Basic Parameters卷展栏，单击其下的下拉按钮，选择其中的Phong（旁氏）选项，展开Phong Basic Parameters（旁氏基本参数）选项卡，单击Diffuse后的颜色块，弹出Color Selector：Diffuse Color（颜色拾取器：散射颜色）对话框，将RGB分别设为250、250、0**（图21）**，这是编辑好的黄色材质。

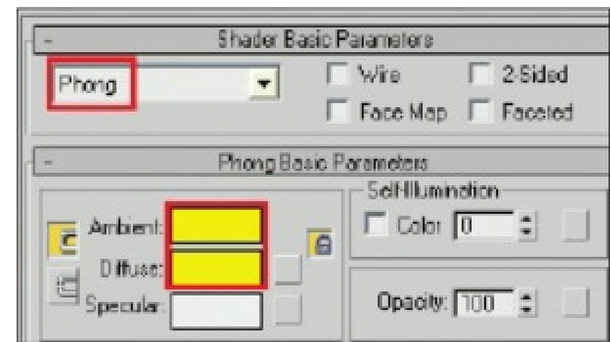


图21

3.带有金属铂纸效果的红色材质是比较复杂的，笔者采用Blend材质来实现，选中第3个材质小球，单击材质编辑器面板中的Standard（标准）按钮，弹出Material/Map Browser对话框，选择其中的Blend材质，单击Ok按钮，

弹出Replace Material（替换材质）对话框，选中Discard old material（删除旧材质）选项，将Blend材质赋予材质小球。

在Material Editor（材质编辑器）对话框中，展开Blend Basic Parameters（混合基本参数）卷展栏，单击Material 1（材质1）标题后的灰色按钮，开始编辑该材质，在Shader Basic Parameters（明暗基本参数）卷展栏中的下拉菜单中选择Phong，展开Phong Basic Parameters卷展栏，单击Diffuse后的色彩按钮，弹出Color Selector：Diffuse Color对话框，将其中的RGB分别设为255、30、0；展开Maps卷展栏，勾选Displacement（置换）贴图，将其后的数值设为5，单击其后的None（没有）灰色按钮（**图22**），弹出Mate-

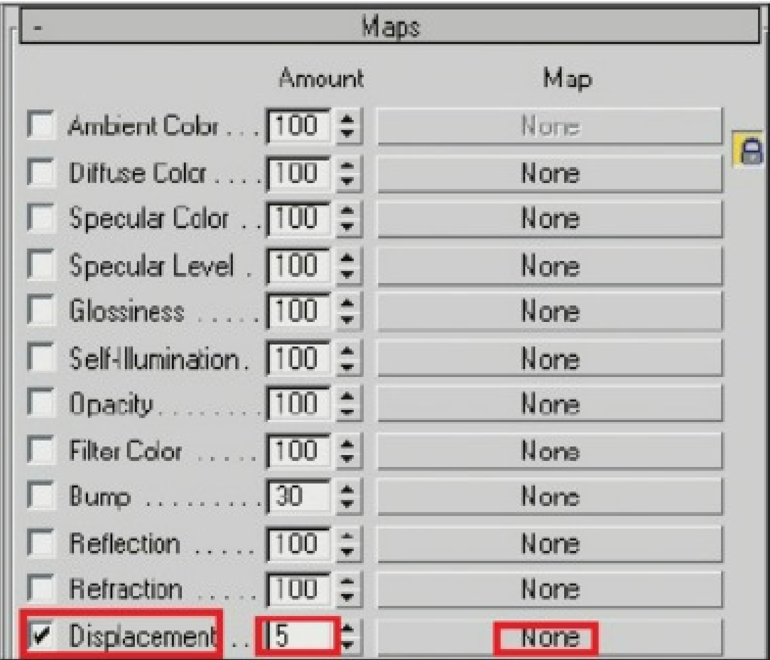
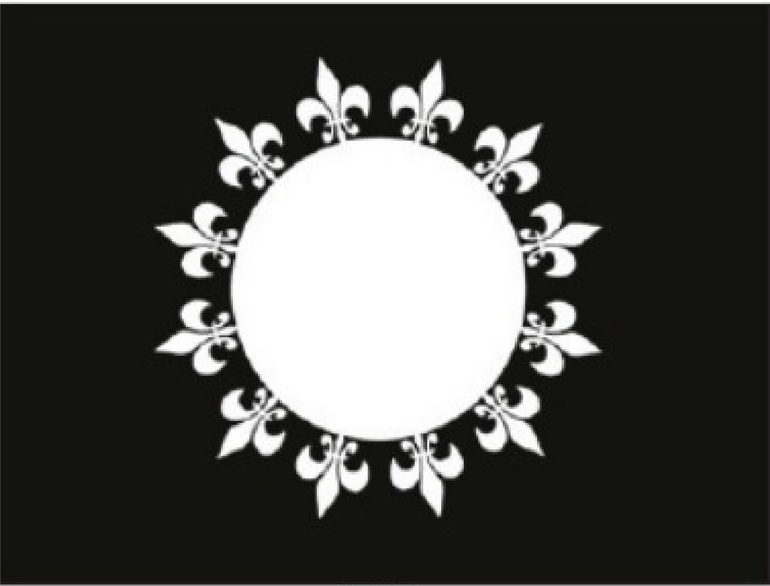


图22

rial/Map Browser对话框，选择列表中的Bitmap；弹出对话框，选择如图23所示图片导入贴图。


图23

返回到Blend Basic Parameters卷展栏下，用鼠标拖动第一个材质小球（金色材质）到卷展栏下Material 2（材质2）选项后的灰色按钮上，弹出Instance（Copy…）对话框，选择Copy选项（**图24**），将第一个材质小球的材质复制到Material 2（材质2）上；单击选项后的灰色按钮，展开此材质的编辑器，展开Maps卷展栏，勾选Displacement（置换）贴图，将其后的数值设为5，单击其后的贴图按钮，弹出Material/Map Browser对话框，选择列表中的Bitmap（位图），选择如图23所示图片导入贴图。

单击材质编辑器中的Go to Parent（返回上一级）按钮两次，返回到Blend Basic Parameters卷展栏下，单击卷展栏下Mask（遮罩）选项后的灰色按钮上，弹出Material/Map Browser对话框，选择列表中的Bitmap，单击OK弹出Select Bitmap Image File（选择位图文件）对话框，选择如图23所示图片，单击“打开”按钮，导入材质的遮罩（**图25**）。



图24

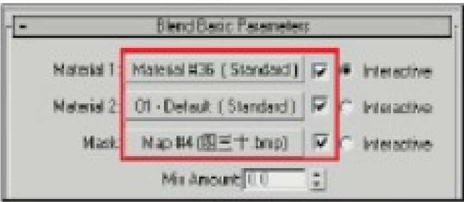


图25

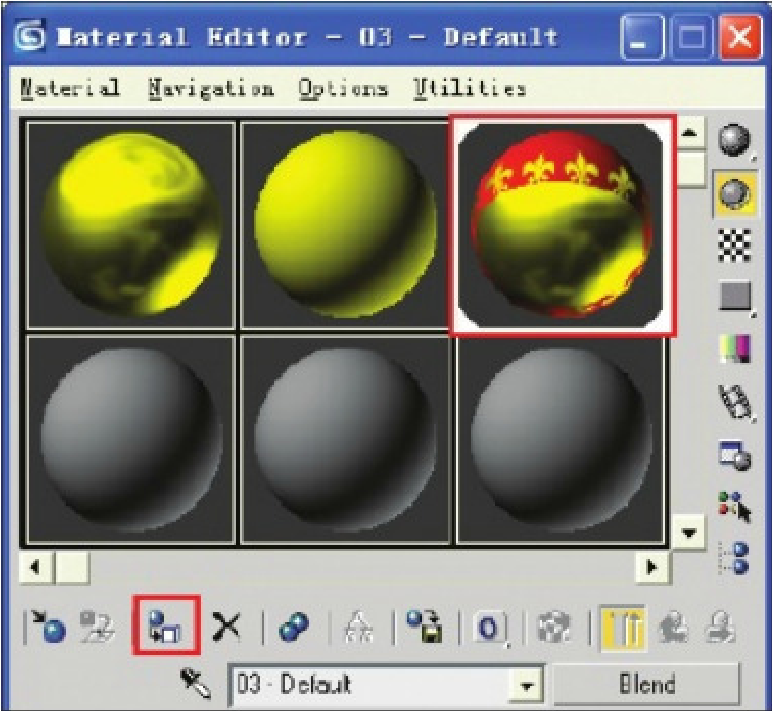


图26

4.灯笼主体的材质编辑完成，在Front视图中选择灯笼主体模型，单击材质编辑器中的Assign Material to Selection（赋予选中物体材质）按钮（**图26**），将材质赋予灯笼主体模型。

5.保持灯笼主体模型处于选中状态，单击Modify（修改命令）面板，选择Modifier List（编辑器列表）下拉列表中的Disp Approx（近似置换）选项，为该物体Displacement（置换）材质进行一次拟合，保证Displacement（置换）材质与模型的一致（**图27**）；选择Modifier List（编辑器列表）下拉列表中的UVW Map（UVW贴图）选项，单击UVW Mapping前的“+”，使Gizmo（范围框）处于选中状态，展开其下方的Parameters（参数）卷展栏，选择Mapping（贴图）选项中的Planar（平面），Alignment（对齐）中的Y，调整Mapping选项中的Length（长）和Width（宽）参数，从Top（顶）视图观察Gizmo（范围框）的大小与灯笼主体模型相对应（**图28**）。



图27

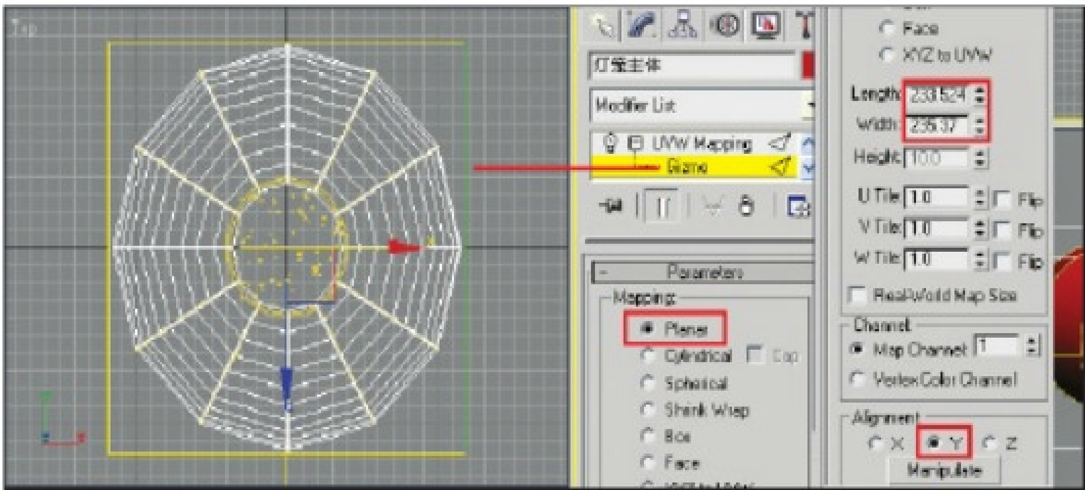

图28



图29

6.在Parameters（参数）卷展栏中，在单击Alignment（对齐）选项中的Bitmap Fit（位图拟合）按钮（**图29**），弹出Select Image（选择图像）对话框，选择如图23所示的图片，单击打开按钮，至此灯笼主体的材质编辑完成。

将第一个材质小球的材质赋予悬挂金属丝、上下通气口以及竹篾，将第2个材质小球的材质赋予灯笼穗，使用F9快捷键对Perspective（透视）视图进行快速渲染（**图30**）。


图30

应用心得

编者按：本期是2006年最后一期杂志了，感谢广大读者朋友在这一年里对本栏目的关心和支持。在2007年里，应用心得栏目会有一个全新的改变，敬请期待。

本期推荐文章

夜深人静，让磁盘整理悄然运行

■河南 冰玉

众所周知，硬盘使用的时间长了，就会产生大量的磁盘碎片，这是因为在Windows环境中，文件实际上是分散存储在硬盘上的不连续空间中的。随着硬盘上文件数量日益增多，以及系统频繁读写文件，就形成了许多磁盘碎片。过多的磁盘碎片会明显降低系统的的运行效率。我们一般使用Windows附带的“磁盘碎片整理程序”来整理磁盘，但是现在的硬盘容量逐渐海量化，对其进行完整的整理操作需要花费大量的时间，在此过程中，会造成系统反应速度降低，严重影响了其他软件的正常运行。如果能在深夜后，让电脑自动开机启动，并完成整个硬盘的整理操作，之后自动关闭系统，那就可以使磁盘整理和正常工作两不误。想让磁盘整理在深夜悄无声息地进行，可以使用SpeeDefrag（下载地址：http://www.onlinedown.net/soft/45375.htm）这款小巧免费的绿色工具软件。

一、配置SpeeDefrag

首先需要对SpeeDefrag进行合理的配置，在其主窗口（**如图1**）的“Select drive（s）”栏中选中所有的硬盘分区，在“Other Options”列表中选择“Shutdown after defragmentation”项，表示当选定磁盘的整理完毕后，自动关闭电脑。如果直接点击“Start”按钮，即可开始磁盘的整理操作了，不过我们需要的是SpeeDefrag提供的定时整理功能。单击“Enable”，在弹出窗口（**如图2**）的“Start Defragmentation”面板中提供了两种定时方式。在“AFTER”列表中选择相应的小时数和分钟数，可设定从当前时间算起，经过预设的时间间隔后，自动启动整理过程。在“AT”列表中则可精确地设置时间。本例中选择后者，将“AT”栏中的时间设置为“01:10”，也就是设置为凌晨一点零十分启动磁盘整理操作，点击其后的“Set”按钮保存设置。之后将其主程序“SpeeDefrag.exe”拖放到“开始”→“程序”→“启动”文件夹中，使之跟随系统自行启动，注意SpeeDefrag默认的安装路径是“C:\Program Files\SpeeDefrag”。

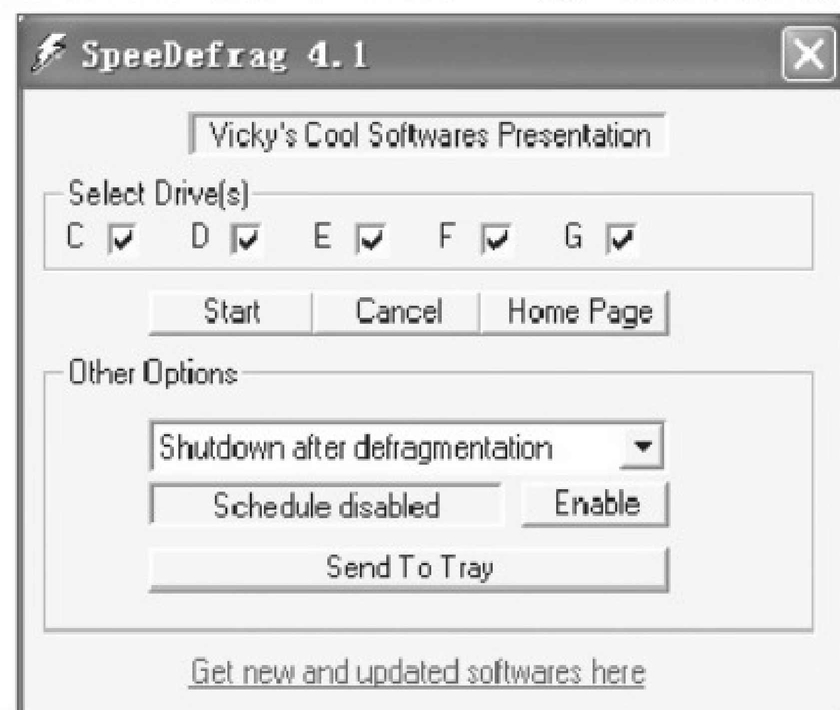


图1

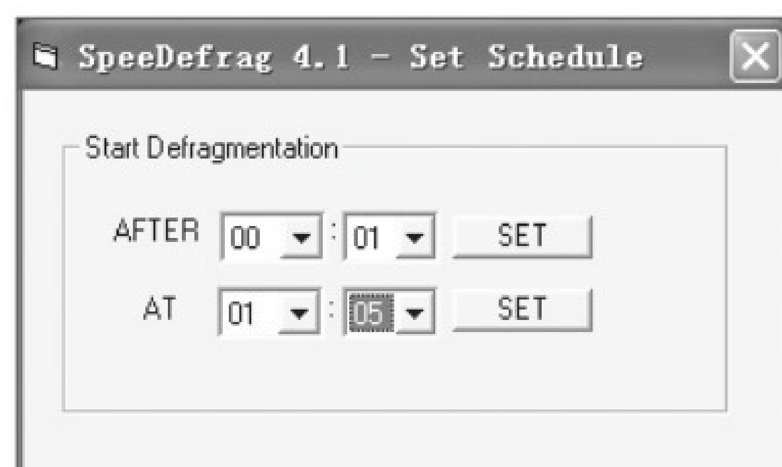


图2

二、设置自动开机功能

实现让电脑自动开机的前提，是你的主板必须支持定时开机功能，不过现在大多数的主板都支持该功能。设置电脑自动开机的一般步骤是在启动计算机时，按“Delete”键进入BIOS界面。在BIOS设置主界面中选择“Power Management Setup”菜单，进入电源管理窗口。默认情况下，“Automatic Power Up（定时开机，有些机器选项为Resume By Alarm）”选项是关闭的，将光标移到该项，用PageUp或PageDown翻页键将“Disabled”改为“Enabled”，而后在“Date (of Month) Alarm”和“Time (hh:mm:ss) Alarm”中分别设定开机的日期和时间。如果“Date”设为0，则默认为每天定时开机。设置好后按F10键保存设置即可。另外，不同的主板在设置上会不尽相同，不过都大同小异。在本例中为了配合SpeeDefrag的上述配置，在“Time (hh:mm:ss) Alarm”中设置为“01:05:00”，让电脑在凌晨一点零五分自动开机。

三、让Windows自动登录

但是如果在Windows中设置了登录密码，可能会造成自动开机后无法进入系统。这时就需要设置Windows的自动登录功能。在“开始”→“运行”中输入“rundll32 netplwiz.dll,UsersRunDll”，确认后打开弹出“用户帐户”窗口，在其中的用户列表中选中需要自动登录的用户名，然后取消“要使用本机，用户必须输入用户名和密码”项的选择，单击“确定”，在弹出的对话框中输入该用户的登录密码，即可实现自动登录功能。

这样经过上述一番设置，当下班后即可将电脑正常关闭，当然不能彻底切断电源。到了深夜的预定时间，电脑就会自动开机并完成自动登录操作，接着自动运行SpeeDefrag，对整个硬盘进行全面整理，整理完成后，SpeeDefrag会自动关闭电脑，当你第二天正常上班时会发现硬盘运行得更加快速了。

缝补精英——补丁下载安装一气呵成

■辽宁 乔珊

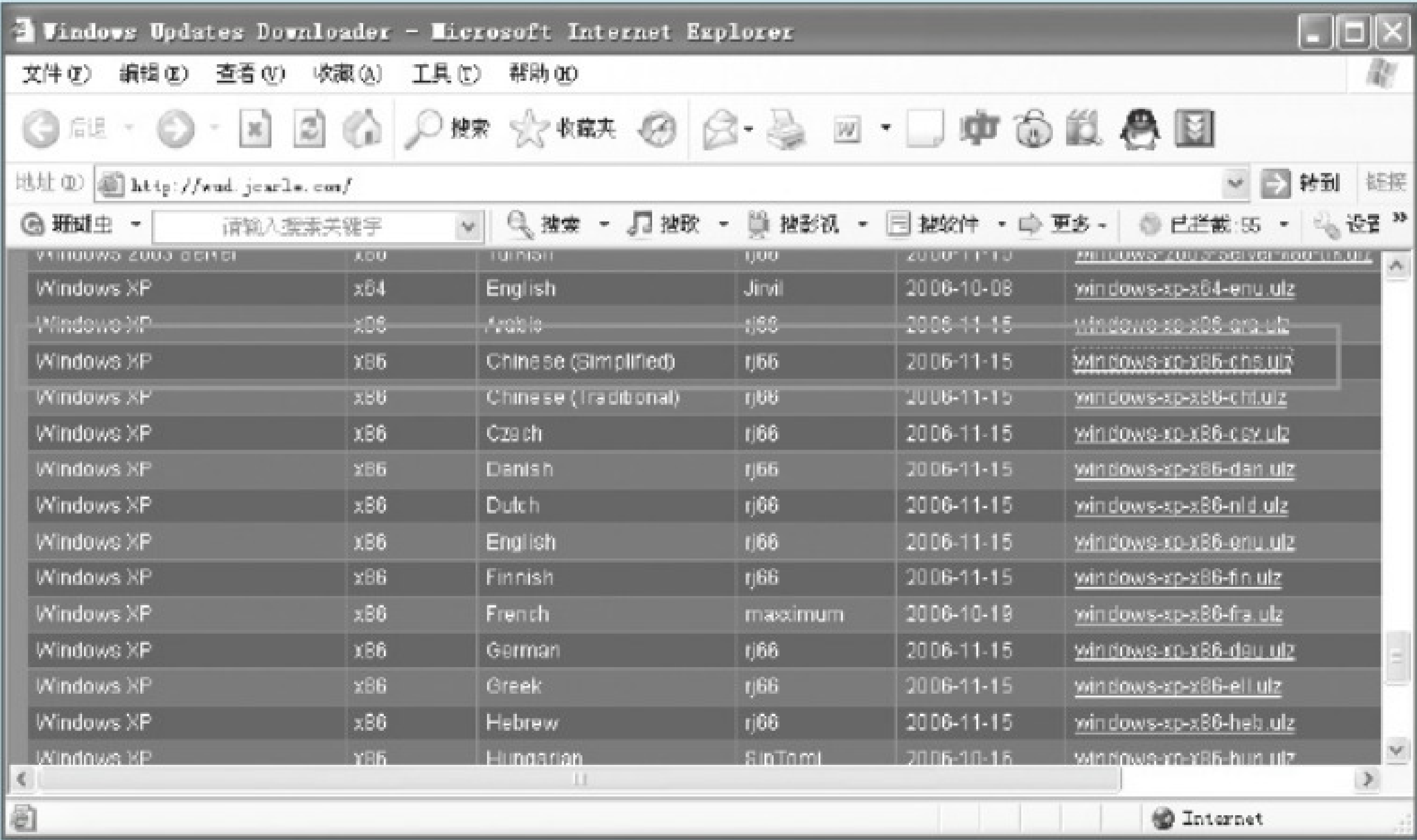


图1

Windows的漏洞层出不穷，为安全起见，经常到微软站点打补丁也就成了家常便饭。打补丁有两种途径，一是通过Windows Update，这种方法倒是很方便，不过缺点也是致命的，下载的补丁无法备份，每次重装系统都要重新打补丁，费时费力。二是自行到微软站点下载补丁，这种方法的优点是可将下载到的补丁备份到一个安全的地方，下次重装系统可直接使用，但手动下载的补丁比较繁琐，还容易漏掉一些补丁程序。有了缝补精英——Windows Updates Downloader（下载地址：http://www.ayxz.com/soft/10234.htm），我们就可让Windows自动寻找下载并安装补丁，且下载的补丁会全部保存于下载文件夹中，用户可移植到其他机器中使用，也可备份待日后重装系统时使用，十分方便。

Windows Updates Downloader（以后简称WUD）是一款系统更新辅助工具，可直接从微软网站下载Windows XP、Windows 2003 Server、Office 2003和Exchange 2003的补丁并保存到本地，且操作十分简单。这样，用户就再也不必一个个下载补丁，来为那些无法上网或者和Windows Update连接极慢的电脑手动安装。

第1步：WUD下载完毕后，双击进行安装，建议安装到非系统所在的分区，以后所有的下载补丁都会存到非系统所在分区，日后重装操作系统后可直接使用，避免重新下载的麻烦。

小提示：WUD需要Microsoft .NET Framework 2.0（下载地址：http://www.crsky.com/soft/4818.html）的支持，用户必须首先安装Microsoft .NET Framework 2.0，才能够安装WUD。

第2步：仅有WUD还无法完成补丁的下载，我们还需要一个WUD下载列表，告诉WUD需要下载什么。执行WUD，单击"Update List"后面的"+"（添加更新列表），程序会自动打开IE浏览器，链接到更新列表下载页面。用户也可直接在IE地址栏键入"http://wud.jcarle.com/"打开更新列表下载页面。在该页面中有针对Exchange 2003、Office 2003、Windows 2000、Windows XP以及Windows 2003等产品的更新列表可选，用户可根据自己操作系统的具体情况或需要来选择，如我们下载Windows XP x86简体中文版2006年11月15日的补丁列表文件（**如图1**）。

小提示：同一产品的补丁列表往往会有多个语言版本，因此在下载补丁列表时，一定要注意与自己当前所安装的操作系统对应起来，一般我们选择"Chinese（Simplified）"即简体中文即可。

第3步：补丁列表下载完毕，我们得到的是一个形如"Windows-XP-x86-chs.ulz"的文件，将其剪切到WUD的安装目录，如"D:\Program Files\Windows Updates Downloader"目录下，双击，"Windows-XP-x86-chs.ulz"会重新生成一个名为"Windows-XP-x86-chs.ul"的文件，这就是下载列表（**如图2**）。

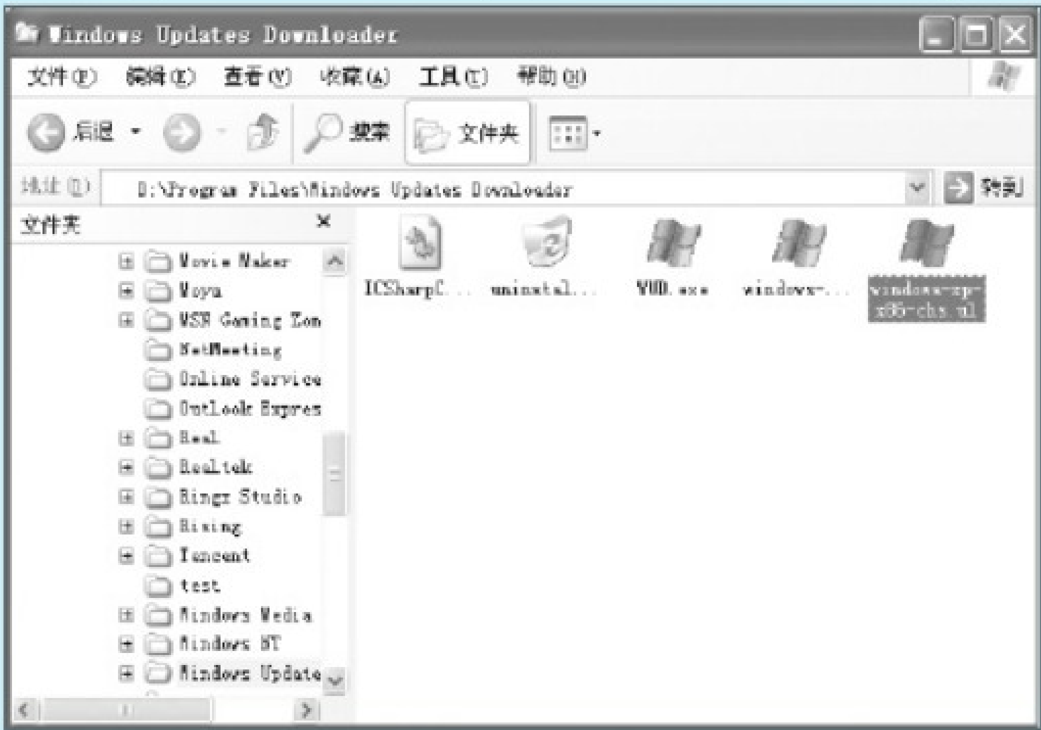


图2

第4步：回到WUD界面，在上方的"update list"中选择Windows XP x86 CHS（2006-11-15）。如果下载列表中没有出现该选项，那么点击旁边的"refresh"按钮刷

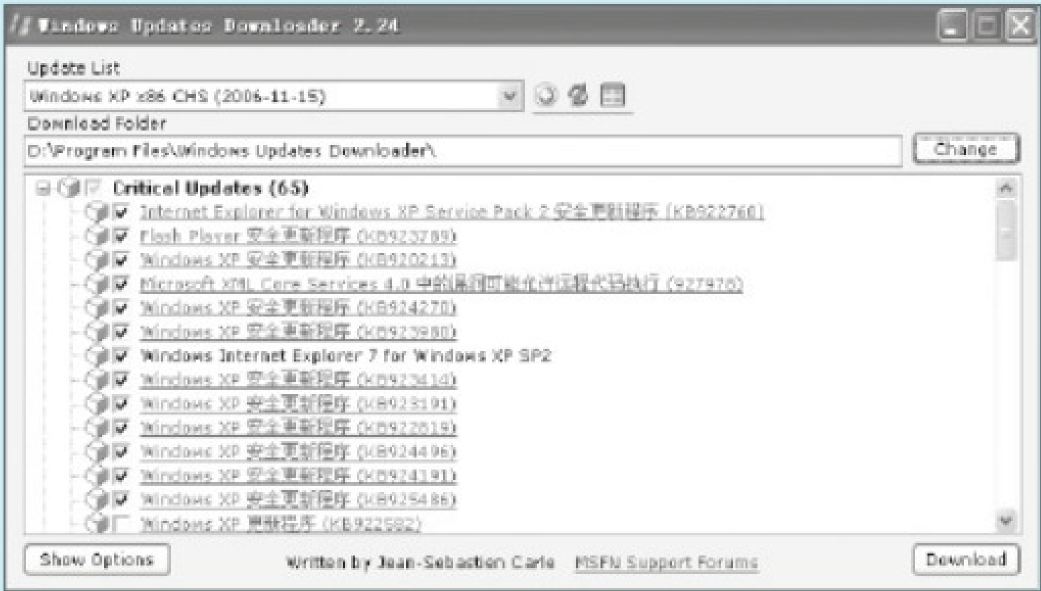


图3

新一下即可出现。

第5步：展开补丁下载列表，选择所需补丁，将复选框打上对勾，然后单击"Download"即可开始下载（**如图3**）。

小提示：通过代理服务器上网的朋友，可单击"Show Options"按钮，在出现的界面中设置一下代理服务器，然后就可正常使用了。

李代桃僵——巧妙隐藏机密文件

■河南 花的神明

对于保存有重要信息的机密文件，为了防止别人随意接触和浏览，最好的办法是将其隐藏起来，让别人无法发现其踪迹。常用的加密软件不仅使用起来比较麻烦，而且通常必须设定加密密码，如果遗忘了加密密码，恐怕连我们自己也无法打开机密文件了。其实，我们完全可以打破常规，将机密文件隐藏在exe或dll文件中。因为在通常情况下，exe或dll文件是系统的重要文件，其他人是想不到其中竟然隐藏有机密文件的。即使别人知道这种隐藏数据的方法，但面对Windows中数量巨大的exe和dll文件，也只有望洋兴叹，无从寻找究竟是哪些exe或dll文件中隐藏了重要数据，从而有力地保护了机密文件的安全。为实现上述操作，需要一款资源修改工具，这里以Resource Hacker（下载地址：http://www.onlinedown.net/soft/12420.htm）为例进行说明。

一、隐藏加密文件

首先需要找到用于隐藏数据的exe或dll文件，在Windows中这样的文件比比皆是，当然最好找尺寸比较小的exe或dll文件。在Resource Hacker主窗口中点击菜单"File"→"Open"项，导入需要处理的exe或dll文件，在Resource Hacker窗口



图1

左侧的列表中显示该文件中的资源列表，在其中选择需要添加数据的分支，如在本例中选择"Version Info"→"1"分支，点击菜单"Action"→"Add a new Resiurce"项，点击弹出的对话框（**如图1**）中的"Open a New Resource"按钮，选择文件打开对话框中需要隐藏的重要文件，可以是任何类型的文件，如文本文件、Office文档、图片文件、视频文件等。之后该文件的名称会出现在资源添加对话框中，在其下的"Resource""Resource Name""Resource Language"等栏中输入对应的资源类型、资源的名称、资源的语言种类等。点击"Add Resource"按钮完成资源的添加操作，在Resource Hacker窗口左侧的列表中就可看到添加的资源了，可以看到资源列表是按照"资源类型"→"资源名称"的顺序显示的。之后在Resource Hacker中点击菜单"File"→"Save"，即可将机密文件保存在exe或dll文件中。

按照上述方法，你可在选定的exe或dll文件中添加更多重要文件，当然，在选定的exe或dll文件"藏身"的数据越多，其文件的体积也随之变大，但在通常情况下，别人是想不到看似普通的exe或dll文件里竟然隐藏有重要数据。也可进一步使用加密工具对上述处理后的exe或dll文件进行加密处理，这样，别人就更无从知晓重要数据究竟藏身何处了。更有趣的是，尽管在exe或dll文件中隐藏了其他文件，但并不影响该文件的正常使用。不过，有些exe或dll文件本身带有防修改功能，因此对此类文件最好进行修改测试，然后确定是否可用于隐藏其他文件。

二、提取机密文件

当我们需要使用隐藏在exe或dll文件中的重要数据时，该如何将其提取出来呢？其实方法很简单，在Resource Hacker中打开隐藏了重要数据的exe或dll文件，展开其左侧的资源列表中对应的分支，选中添加的资源类型，如在本例中选择"Doc"→"Jimi"→"0"分支（**如图2**），点击菜单"Action"→"Save resource as a binary file"项，在弹出的保存对话框中输入文件名称和保存路径，并确定文件的扩展名，单击"确定"后即可将隐藏在exe或dll文件中的数据完整地提取出来。



图2

为开始菜单找个“聪明伴侣”

■河南 花的神明

Windows使用的时间长了，随着频繁的安装/卸载软件，在“开始”→“程序”菜单中就会堆满了杂乱无章的应用程序列表。想从中快速找到需要的程序，恐怕得费一番周折。JetStart（下载地址：http://www.onlinedown.net/soft/20291.htm 是一款免费的开始菜单增强型工具，让你能够高效地管理开始菜单中的内容，是为开始菜单量身定制的“聪明伴侣”。

一、快速检索程序菜单

在任务栏系统托盘中右击“JetStart”图标，选择弹出菜单中的“Start JetStart”项，在JetStart主窗口中打开“All Programs”面板（**如图1**），其左侧的“Folders”列表中会显示程序菜单中的所有程序项，选中其中某个程序项，右侧列表中会列出其包含的快捷方式。在“Search”栏中输入任意字符

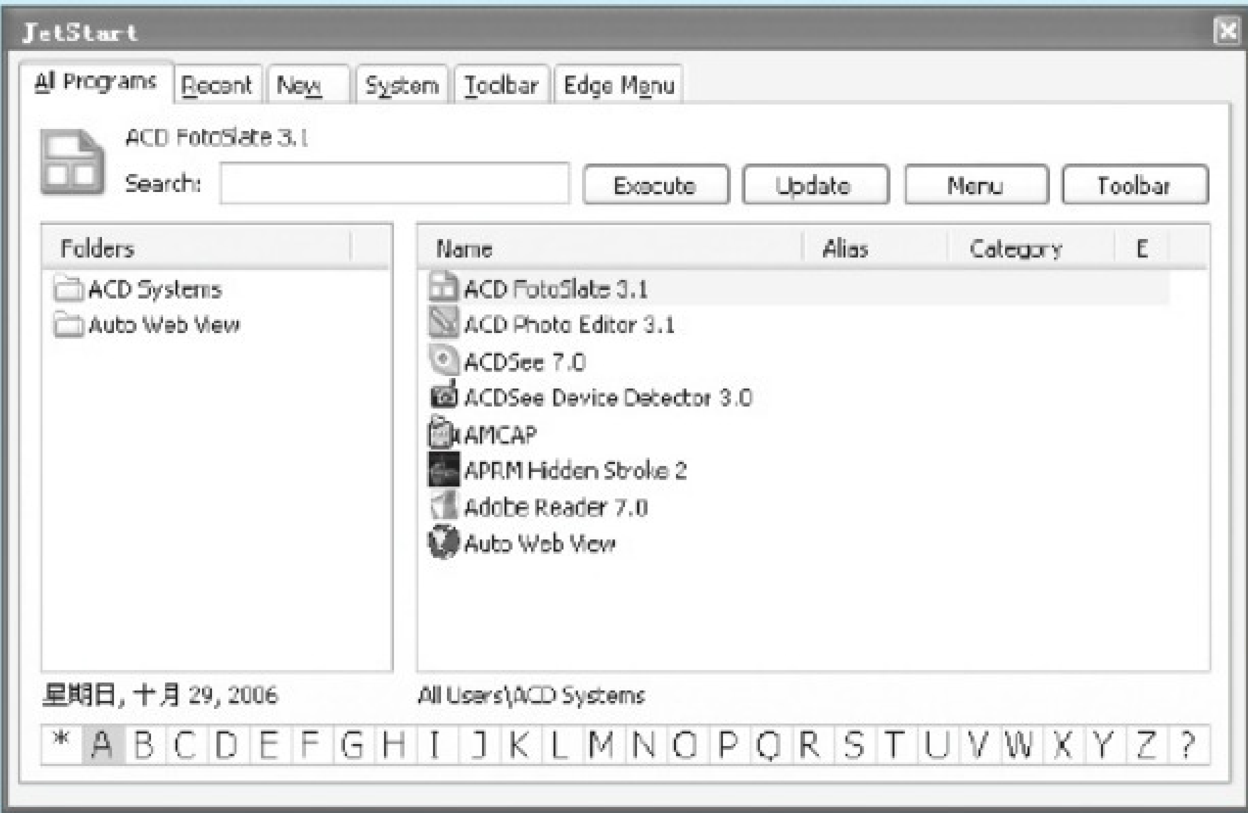


图1

串，如想要查找程序菜单中的“Adobe Reader 7.0”项，可输入“be”，Start JetStart会在程序菜单中查询所有名称中包含该字符串的程序项，并将查询到的程序项显示在上述列表中，Start JetStart支持中文查询。如果有多个程序项符合查询条件，在“Folers”列表中选中对应的程序项，在右侧窗口中双击其中的快捷方式，即可直接执行该程序了。此外，在选中的快捷方式上右击鼠标，利用弹出菜单可实现执行、打开文件夹、添加到分类管理面板、添加到屏幕边缘弹出菜单、添加到启动文件夹、增加新的快捷方式、删除、卸载、查看属性等操作。JetStart还提供了按照程序项名称开头字符进行分类功能，在窗口底部排列着从“A”到“Z”的分类按钮，点击不同的按钮，在“Foldes”列表中会分类显示以该所选字符开头的程序项，这样可加快查找程序项的速度。

二、记忆和监控程序菜单

JetStart还提供了程序项运行记忆功能，可自动记录你曾经执行过的程序。不管你是直接在“开始”→“程序”菜单中执行程序，还是在JetStart中执行程序，JetSatart都可将其完美地记录下来。在“Recent”面板（**如图2**）中的“Type”列表中选择“Recent Programs”项，在右侧列表中按照顺序显示你曾经执行过的程序名称，实际上，你常用的程序是有限的，这样即可直接执行需要的程序了。JetStart安装完成后，可对整个程序菜单项进行统计，并自动监控以后安装的程序项目。当安装完新的软件后，在“New”面板（**如图3**）中的“Folders-Install

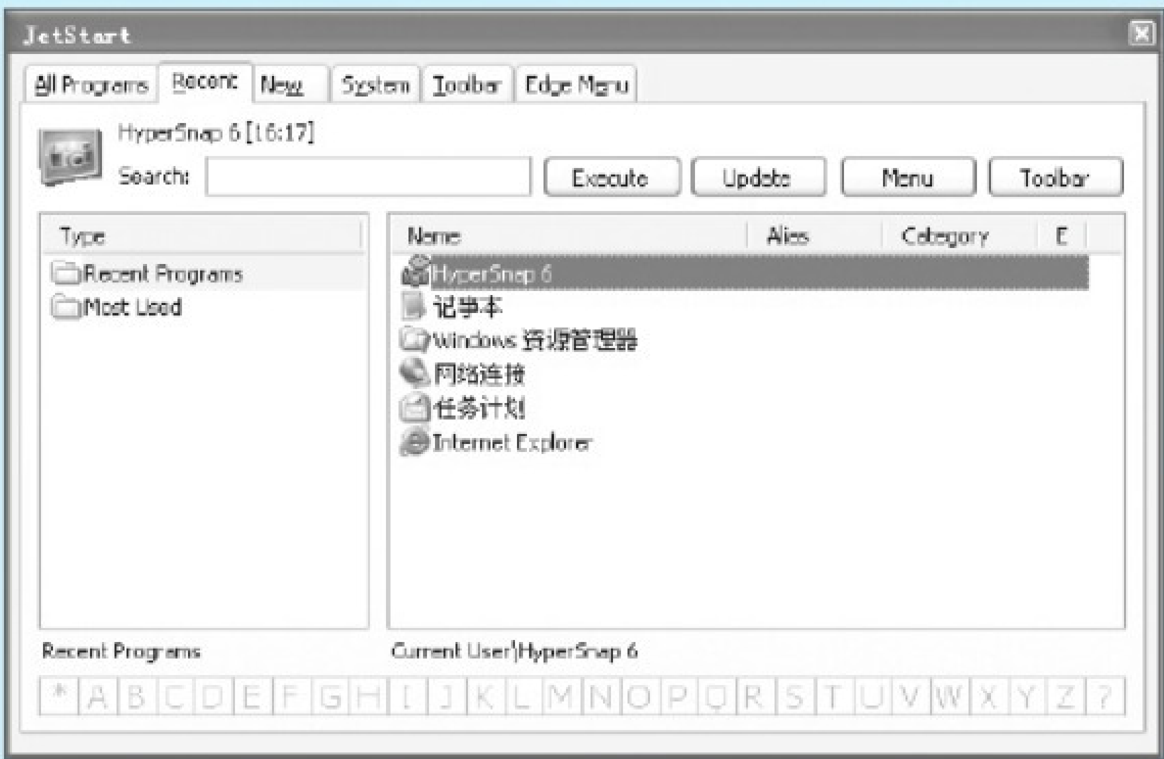


图2

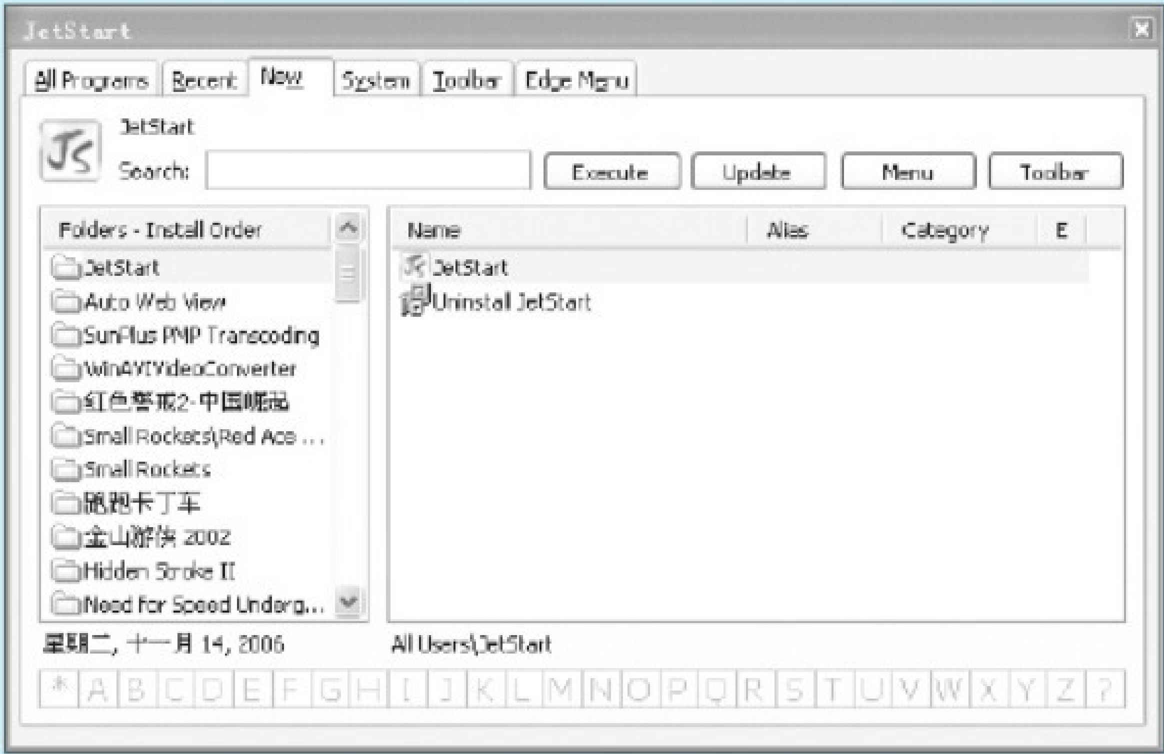


图3

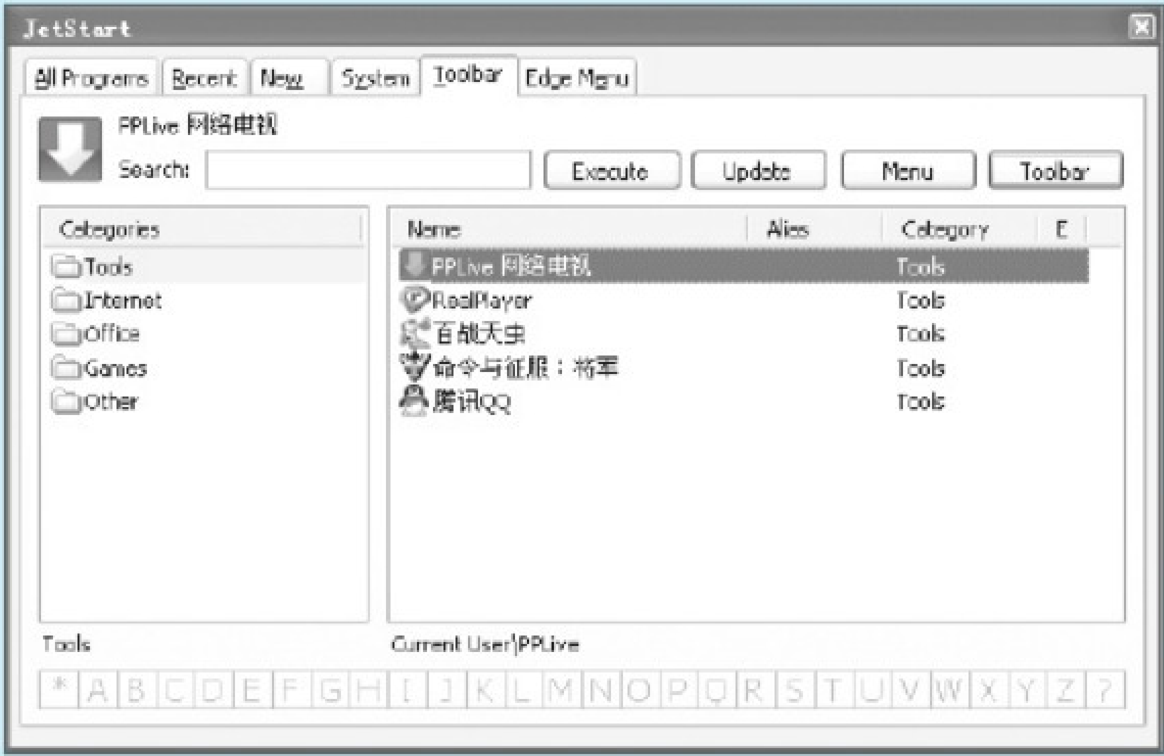


图4

Order”列表中会按照时间顺序，依次显示出新近安装的程序项，在右侧列表显示其中的快捷方式，让你对所安装的软件一目了然。在“Syatem”列表中提供了一些常用的系统命令，在“Syatem”列表中选择“Commands”项，在右侧列表中双击对应的项目，可执行休眠、挂起、关闭所有程序，注销、重启，关机等操作。

三、附加的实用功能

除可有效地管理程序项目外，JetStart还提供了快捷方式管理和屏幕边缘弹出菜单两大实用功能。在“Toolbar”面板（**如图4**）中的“Categories”列表中可看到，JetStart已预设了“Tools”“Internet”“Office”“Games”“Other”等管理类别，还可将JetStart的其它功能面板中的程序项添



图5

加到其中来。如在"All programs"面板中的相应列表中选中合适的项目，点击其右键菜单中的"Category"项，其分支菜单中会列出上述管理类别名称，选择对应的类别名称后，该程序项中的所有快捷方式就全部添加到该管理类别中了。在"Tools"面板中点击"Toobar"项，就会弹出快捷方式管理窗口（**如图5**）。在其中打开对应的类别面板，如选择"Tools"面板，就可从桌面、资源管理器、程序菜单等处直接将选择的快捷图标、文件和文件夹、程序项等任意对象直接拖动到快捷方式管理窗口中，从而分别为之建立快捷方式。在快捷方式管理窗口的空白处点击右键，在弹出菜单中选择"Open JetStart"项，返回JetStart主窗口，在"Edge Menu"面板中的"Menu"列表中选择"Top Edge""Button Edge""Left Edge""Right Edge"项，可在屏幕的顶部、底部、左侧、右侧建立弹出菜单。如在"All programs"面板中的相应列表中选中合适的项目，点击其右键菜单中的"Menu"项，其分支菜单中会列出上述弹出菜单名称，如选择"Top Edge"项，该程序项中的所有快捷方式就全部添加到"Top Edge"弹出菜单中了。当将鼠标移动到屏幕顶端时，会在弹出菜单中显示出包含在其中的程序项，你可直接执行程序了。

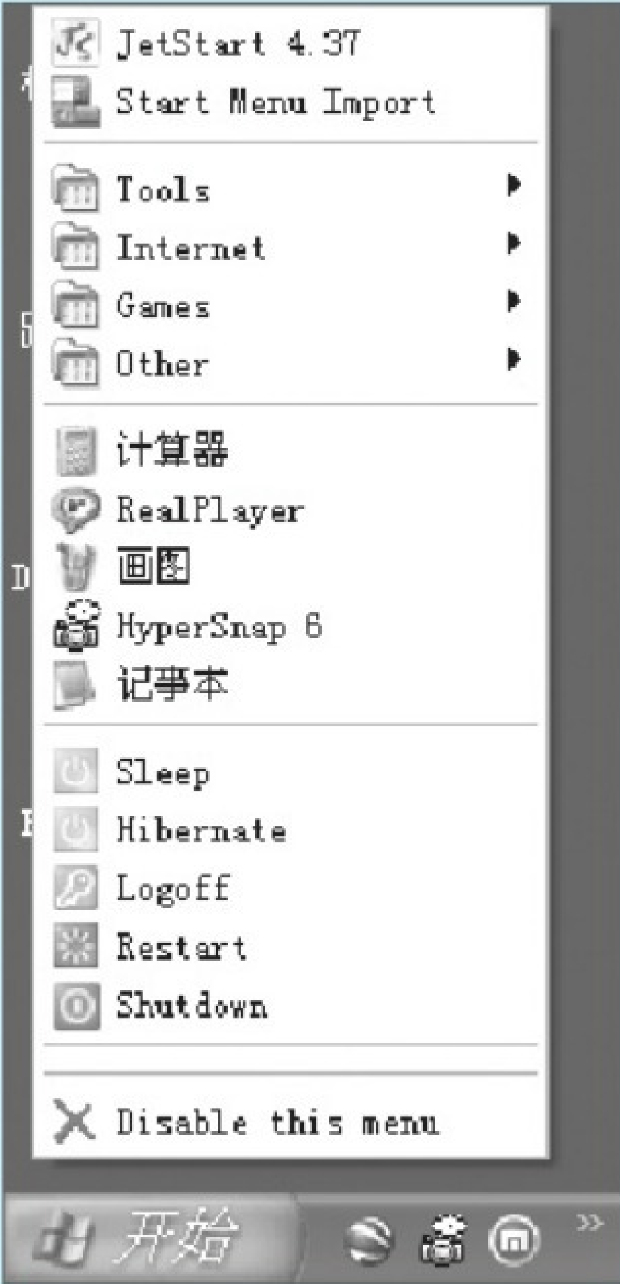


图6

JetStart和系统紧密集成，将鼠标移动到"开始"按钮上，稍候片刻，就会自动弹出JetStart功能菜单（**如图6**），其中从上到下分别为JetStart功能设置项、快捷菜单管理项、最近使用的程序项、系统功能选择项等，这样用户根本不必点击开始按钮，即可自由地执行所需的程序项。P

利用瑞星杀毒软件查杀Worm.Mail.Warezov.fi

病毒名称：Worm.Mail.Warezov.fi（威尔佐夫变种FI） **病毒类型：**蠕虫病毒 **病毒危害级别：**★★★☆

病毒发作现象及危害：该病毒通过电子邮件传播，用户打开病毒邮件的附件就会被感染。该病毒会大量发送垃圾邮件，造成用户计算机速度减慢，网络带宽被严重占用，甚至造成企业局域网络崩溃。

手工清除：

一、删除病毒在注册表中的启动项目

1.单击"开始"菜单，选择"运行"，输入"regedit.exe"并确定，打开注册表编辑器。

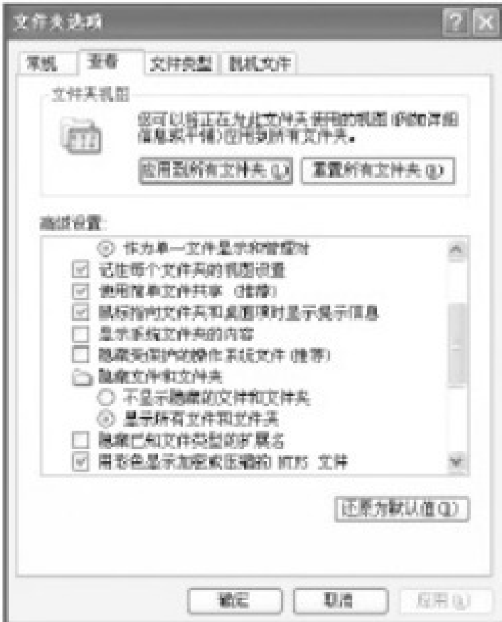
2.打开HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run项，将下面的"mswiizz32"键删除。

二、重命名病毒文件

1.进入Windows系统目录（默认为C:\Windows\system32），将其下的e1.dll文件改名。

2.重新启动计算机。

三、删除病毒文件



1.打开"我的电脑"，选择菜单"工具"→"文件夹选项"，单击"查看"，取消"隐藏受保护的操作系统文件"前的对勾，并在"隐藏文件和文件夹"项中选择"显示所有文件和文件夹"，单击"确定"。同时取消掉"隐藏已知类型文件的扩展名"前的对勾，单击"确定"。

2.进入Windows目录（默认为C:\Windows\），将其下的"mswiizz32.exe"（文本文件图标）、mswiizz32.dat、mswiizz32.s、mswiizz32.wax、mswiizz32.z、{随机文件名}.exe（文本文件图标）和重命名后的e1.dll文件删除。

四、修复AppInit_DLLs信息

打开注册表HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows NT\CurrentVersion\Windows，在右边的窗格中找到"AppInit_DLLs"，将其删除。

瑞星提示：该病毒手工清除有一定风险，建议用户使用杀毒软件清除。

瑞星提示：

没有安装杀毒软件的用户可登录http://online.rising.com.cn/使用"瑞星在线杀毒"清除该病毒。如遇病毒，可拨打反病毒急救电话：010-82678800。能够上网的用户还可访问瑞星反病毒资讯网：http://www.rising.com.cn或登录http://help.rising.com.cn使用在线专家门诊进行免费咨询。



"一键上网"任我设

■广东 外星人

相信广大网友都有一些自己喜欢或经常去浏览的网站，一般情况下都利用收藏夹来管理这些网站的地址。如果使用IE浏览器上网冲浪，每当要浏览这些网站时，都必须从收藏夹中选择相应的网站快捷项。当收藏夹里收藏的网址越来越多时，寻找起来就颇为不便了。现在，我们可使用TheWorld浏览器给这些网站设置网址快捷键，上网时，只要按下预设好的快捷键便可进入相应网站，方便快捷，实现"一键上网"功能。

TheWorld浏览器中文名称为：世界之窗，是以IE为内核的多窗口网页浏览器，并且完全免费。下面就以TheWorld 1.33完整版为例，设置一个"Google"的网址快捷键。

1.开启TheWorld，选择"工具"菜单的"TheWorld选项"命令打开"TheWorld设置中心"分栏式对话框，并单击该对话框左边的"快捷网址"按钮，在其右边即可看到"快捷网址"的详细设置项目。

2.接着单击当前对话框中间的"添加"按钮，并在其下方的"名称"文本框输入"Google"字符。在"快捷词"文本框输入"gg"字符。在"快捷键"文本框设为"F1"功能键，"快捷键"也可用"Ctrl""Alt""Shift"功能键与字符键组合成为组合键。在"网址"列表框输入Google的完整网址：www.google.com，最后单击"应用"按钮完成（**如图1**）。



图1

上述设置完毕之后，只需在TheWorld浏览器窗口里按一下"F1"键，或在TheWorld浏览器的地址栏输入"gg"，即可打开Google网站。TheWorld 1.33最多可设32个快捷网址。

QQ好友的音容，你记住了吗？

■福建 星星

宽带的普及使得我们很容易与远方的好友进行即时交流，同时借助一些IM工具提供的语音和视频聊天功能，还能够看到远方好友的笑容和聆听好友的声音。不过，遗憾的是，我们常用的QQ和MSN都没有提供录制视音频的功能，那么怎样才能方便地将这些内容保存起来呢？

一、设置录制参数

River Past Screen Recorder（文中简称RPSR，下载网址：http://download.riverpast.com/download/screenrecorder_setup.exe）是一款实用的屏录工具，它可随意"抓拍"录制整个屏幕、单独窗口或指定区域内的影像动作并保存为视频文件，而且还能同步录制麦克风、喇叭或音频输入线传输的声音。支持多种视频压缩选项，能够让用户在录制质量与文件容量之间找到一个平衡点。



图1

在使用RPSP录制之前，需要对参数进行一些设置。在程序主界面点击打开"Record from"卷展栏，从"From"下拉列表中选择录制的范围（**如图1**），这里我们选择窗口（Window），同时勾选"Record Audio"同步录制声音，并设定"Port"为"Stereo Mix"，取消"Capture Curso"（捕捉指针）选项。然后，打开"Record To"卷展栏，设定输出文件格式。与同类软件相比，RPSP可输出多种类型的媒体文件，不仅包括常见的AVI、WMV，同时支持生成MKV等格式。

"Video Settings"和"Audio Settings"两个卷展栏分别用来设置视频和音频编码格式。如果选择录制成AVI视频的话，笔者建议视频编码采用DivX或TSCC（TechSmith Screen Capture Codec，下载网址：http://download.techsmith.com/tscc/tscc.exe）；音频编码采用PCM。而若是要录制成WMV文件的话，视音频编码格式使用缺省值即可。

二、好友音貌全记录

录制参数设置完成后，打开QQ与好友进行视频聊天。在RPSP的"Record from"卷展栏中点击并拖动选择窗口工具，此时鼠标指针将会变成靶心的样式，同时被选择的窗口会出现绿色的边框，将其移动到QQ聊天窗口上方放开即可。

现在，点击RPSP窗口上方的录制按钮或按下设定好的快捷键（须先点击"Wait for Hot Key"）就可开始录制了。录制的时候，系统托

盘区中的程序图标会同时闪动，提醒用户正在进行录制操作，在程序窗口还可看到录制的时间。当录制完成时，单击“停止”，同时打开“Record to”卷展栏，单击“Play”，RPSP会自动调用系统已安装的播放器来播放这段录制的视频。

事实上，即使你使用的是其他的聊天工具，如MSN、POPO等，同样也可使用上述方法来保存窗口视频和语音记录。现在你已经学会录制好友的视频和语音了，那么还等什么呢？赶快实践一下吧！

Adobe和Microsoft打架，Word程序问题多多

■甘肃 杨兴平

我们知道，Microsoft Word是可自定义工具栏和菜单的，很多朋友在网上求救说，安装Adobe Acrobat 7.0后Word的这一功能将会消失。笔者也遇到了类似的问题，不过经过研究，此问题已得到了解决。

一、问题症状

我们知道，在文档的编辑过程中，当你更改了共用模板（Normal.dot）中存储的项目时，Word会弹出**如图1**所示的对话框提示你保存模板，如果你点击了“是”，那么新建和更改的项目将会保存在共用模板（Normal.dot）中。

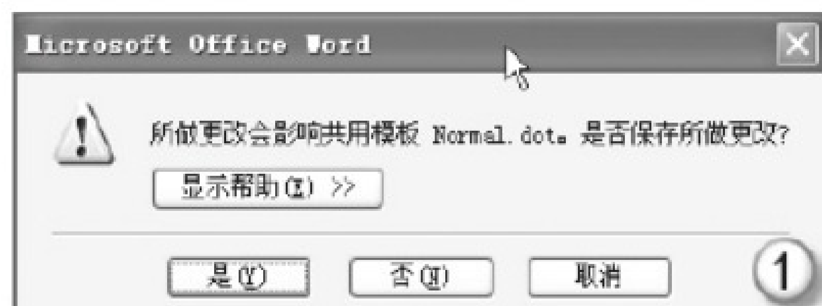


图1

共用模板（Normal.dot）中存储的项目主要包括：

◇ 宏。

◇ 样式。

◇ 自动图文集条目。

◇ 工具栏以及菜单。

Adobe Acrobat 7.0安装后，对以上项目的更改将可能无法保存到共用模板（Normal.dot）中，这也就意味着你新增加的宏和自动图文集条目，以及你对样式、工具栏和菜单的修改，在下次启动Word时，将无法在新文档中使用。典型的实例就是你自定义了工具栏以后，在下次启动Word时，它仍然是原来的样子。

提示：即使你在“选项”对话框的“保存”选项卡上选中“提示保存Normal模板”复选框，此问题也会出现。

二、问题原因

安装Adobe Acrobat 7.0 Professional、Adobe Acrobat 7.0 Standard或Adobe Acrobat 7.0 Elements后，会出现以上的问题。导致该问题的主要原因是：Acrobat 7.0会在<\Acrobat 7.0\PDFMaker\Office>文件夹中安装COM加载项，该COM加载项为Office程序提供PDFMaker工具栏和菜单命令，但也会阻止共用模板（Normal.dot）的自动检测和保存。

三、解决方法

方法1：强制保存共用模板（Normal.dot）。

当共用模板（Normal.dot）中存储的项目，即宏、样式、自动图文集、工具栏和菜单发生更改时，可强制保存共用模板（Normal.dot）。

第一步：按住Shift键，打开“文件”菜单，“文件”菜单中的隐藏命令“全部保存”会显示出来，然后单击该命令。

第二步：久违的图1所示的对话框会弹出，单击“是”即可。

小提示：我们也可直接把“全部保存”命令直接添加到“文件”菜单上，方法是：在“自定义”对话框上，把“全部保存”拖动到“文件”菜单中（**如图2**）。这样，当共用模板（Normal.dot）发生改变时，直接点击该命令即可。



图2

方法2：卸载COM加载项

既然这种问题是由于Adobe Acrobat 7.0安装的COM加载项引起的，因此我们可通过卸载COM加载项来解决此问题。不过，COM加载项卸载以后，你将不能直接把Office文档转换为PDF文件。

第一步：在控制面板中单击“添加和删除程序”打开窗口，选择“Adobe Acrobat 7.0”，然后单击“更改/删除”启动Adobe Acrobat 7.0安装向导。



图3

第二步：在Adobe Acrobat 7.0安装向导上，选择“修改”，然后在Word或其他Office程序中取消COM加载项的安装（**如图3**），最后单击“更新”。

第三步：接下来，还要从注册表中删除该COM加载项。打开注册表编辑器，定位到[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Office\Word\Addins\PDFMaker.OfficeAddin]，然后删除该子键即可。

小提示：其他Office程序COM加载项的注册表子键为：

HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Office\Excel\Addins\PDFMaker.OfficeAddin

HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Office\PowerPoint\Addins\PDFMaker.OfficeAddin

HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Office\Outlook\Addins\PDFMOutlook.PDFMOutlook

下FLV视频，方法两则

■广东 楠十

Google巨资收购了Youtube（**如图1**），让许多人大呼播客时代正式来临，实际上对于许多网友来说，Youtube、Myspace、土豆网、六间房等播客网站早已成了生活中不可分离的一部分，不少精彩的视频更会一传十十传百般传播开来。

看到好玩精彩的视频总不免产生将其保存下来的念头，但大部分播客网站都有保护视频的手段，导致用常规方法无法正常下载。当然，对策不少：可以从IE的缓存中寻找读取的FLV文件；也可以用Firefox+下载插件；用专门的下载页面或网络视频下载软件。前两者一来繁琐些，二来条件限制不少，而下载页面当然不如专用软件来得方便。下面就推荐两个这样的软件。

一、UUme FLV Spy

UUme FLV Spy（网络视频侦测器）（下载地址：http://desktop.uume.com/uumecomment/UUmeFLVSpySetup.exe）是一款集FLV探测、下载、播放于一体的软件，工作原理是在FLV开始播放时自动捕捉其URL地址，这种算法理论上支持所有的FLV视频站，适用性相当不错。UUme FLV Spy操作界面简单（**如图2**），在上方地址栏输入FLV播放页面地址，按下“开始捕捉”键，软件便会自动在下方的页面框调出Flash视频页，在视频开始缓冲时“察觉”到FLV文件地址，并出现在列表中，此时是下载还是观看就任君选择了。UUme FLV Spy理论上支持所有FLV视频站，经过测试，Youtube、6Rooms、土豆网等热门网站的下载都顺利完成，而类似Vlog这样的网站，页面打开后并不会自动播放，手动选择播放后软件也能探测到FLV地址。

二、灵狐网络视频保存大师

除了UUme FLV Spy，还有灵狐网络视频保存大师（下载地址：http://www.flashbbs.org/videodownload/videodownload.exe）也具备相当功能。操作同样简单（**如图3**），在页面地址栏填入欲下载视频页面的地址，按“下载”键后会搜索视频的真正地址并显示在下面的视频地址栏里，此时可用软件自带下载功能下载，也可把地址复制到下载软件进行下载。在试用灵狐网络视频保存大师的时候发现，尽管不少FLV视频站能顺利找出视频地址，但用于某些站点时还是会出现“解析失败，无法得到网络视频地址”的提示，或许与软件算法有关，希望作者能进一步完善。

有了这两个捕捉FLV文件的好帮手，还用为保存不了精彩视频发愁么？

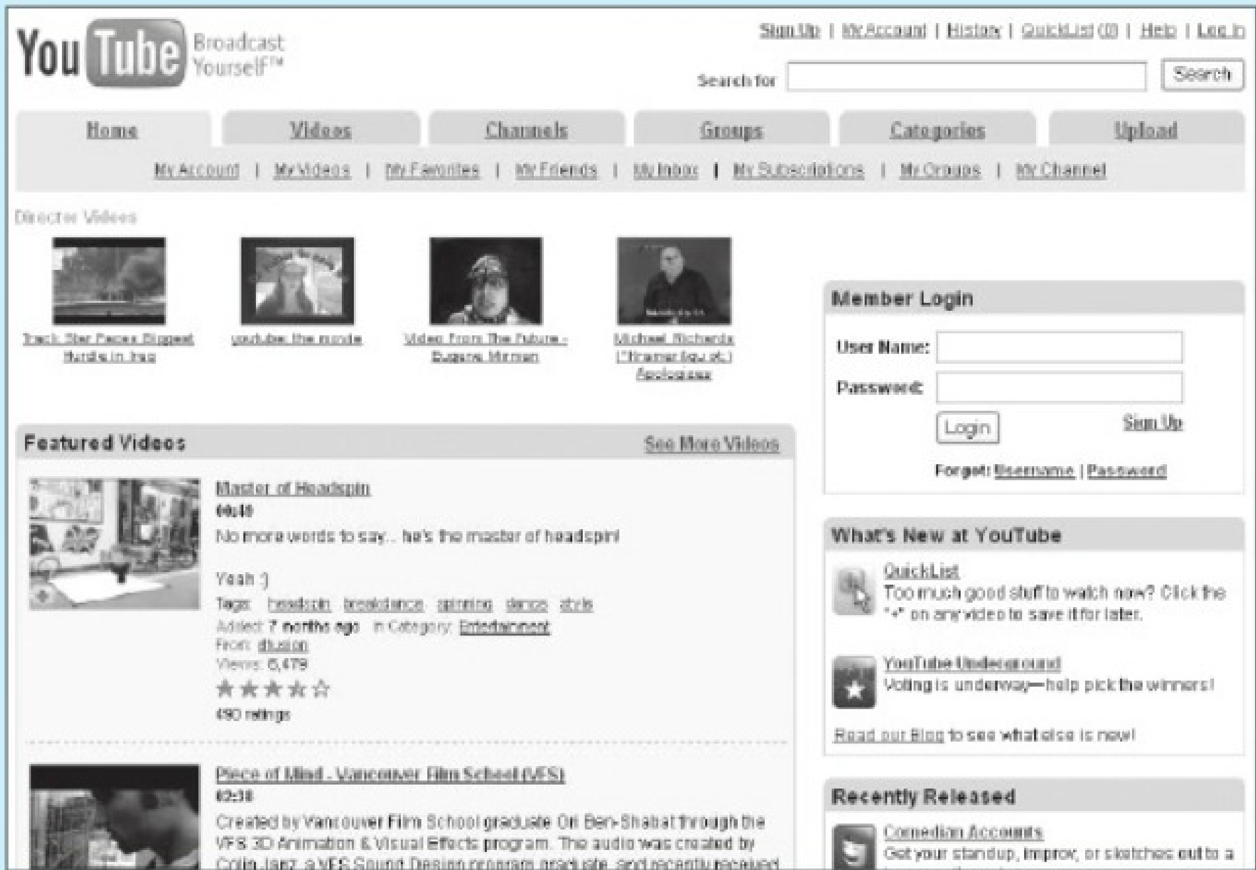


图1



图2



图3

一句话技巧

WinXP系统中，在“资源管理器”中选“查看”菜单，选择“缩略图”显示模式，则有图片文件的文件夹会按“缩略图”方式显示，如果文件夹内有4个以下的图片文件（包括4个），则全部显示出来，如果图片文件超过4个，则只显示4个。如果出于某些原因，我们既要使用“缩略图”模式，又不想图片都显示出来，只需要在文件夹中建立一个名为folder.jpg的图片文件，该图片会自动被使用为其所在文件夹的缩略图。

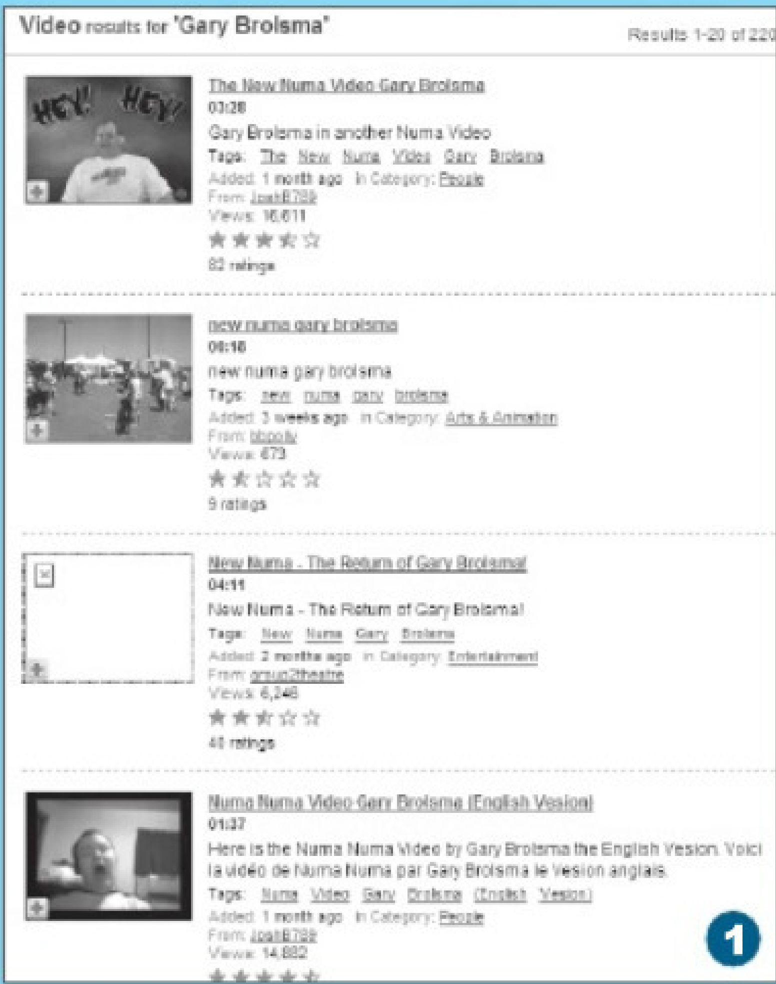
山东　王杰

从 YouTube、Google Video 到 TVix.cn、6ROOMS，各大网络视频站点让人眼花缭乱，精彩视频随处可看，但如何才能从浩若烟海的视频中搜索到当红网络名人视频呢？网络走红路线是如何进行的呢？

■贵州 冰河洗剑

我为视频狂，网络视频走红路线（下）

一、可爱小女生Dodolook与当红视频搜索订阅



在YouTube、6ROOMS之类的视频共享网站中，你可以搜索到最新的歌手MV，可以看到各种精彩的比赛……从大事记录到生活中的搞笑片段，你想要的都有。各大网络视频站点，都提供了方便的视频搜索功能。以在YouTube搜索加里·布洛斯马（Gary Brolsma）的视频为例，在搜索输入框"Search for"中输入视频红人的名字"Gary Brolsma"，或以他的视频名"NumaNuma"作为关键词，点击"Search"按钮，即可找到相关的视频了（**图1**）。

在一个个的视频站点上搜索是比较麻烦的，新的搜索站点综合视频搜索引擎PureVideo（http://www.purevideo.com/），集成了各大视频站点，可以方便地进行视频搜索。它最大的特点，就是可以自动连接搜索各大著名的视频站点，并将所有搜索结果集中显示在一个页面中。目前支持YouTube、MySpace Video、Grouper、Yahoo Video、ESPN、CNN、MSN Video、Metacafe、Blip.tv等热门视频网站的搜索（**图2**）。以搜索当红的加拿大的可爱小女生Dodolook视频为例，在搜索框中输入"Dodolook"，点击"搜索"，即可搜索各大视频站点，并将结果显示在搜索列表中。

PureVideo是国外视频站点的集合，而"一起乐176.com"（http://www.vv176.com/）则是国内视频的综合搜索站点。搜索视频内容包括Mofile TV、土豆网、网友天下、IMTV、酷溜网、偶偶娱乐等有名的站点，现在视频总数已达1 458 295个。Dodolook在国内网络更红，在176.com中，可以搜索到她的视频多达上千个。

光搜索是不够的，关注的网络红人发布新视频可要第一时间知道，我们可以订阅相关的视频。在Dodolook的视频博客站点，有RSS订阅链接（http://www.im.tv/vlog/rss/228115），利用RSS聚合器即可了解到





Dodolook的最新视频信息。另外，在一些视频站点中也提供了视频订阅功能。以"菠萝网"（http://www.podlook.com/）为例，它的Dodolook频道（http://www.podlook.com/tag/dodolook）里有许多Dodolook的最新视频。注册为菠萝网用户后，点击该频道栏目的"订阅"按钮，即可了解到最新上传的Dodolook视频（**图3**）。

网络视频红人之一
——加拿大的可爱小女生Dodolook



Dodolook是当红的网络视频人气美少女，红得颜色还很粉（**图4**）。她的视频短片的主题音乐都是直接采用时下的流行歌曲或广告歌曲，再搭配上自己的录像剪接和俏皮演出制作而成。这个女孩不仅有可爱的脸庞、甜美的嗓音，更重要的是她制作的短片很有创意，类型也相当广泛，从模仿秀、搞笑、创作、纯自拍到生活日记样样都有。

2002年，18岁的Dodolook进入桂林电子工业学院（2006年改名为桂林电子科技大学）学习语言，2004年出国前往加拿大的蒙特利尔市攻读视觉设计。从2003年左右起，她喜欢上了自己做GIF动画图片，并把一些自己比较满意的GIF图片传到了网上。当时就已经有很多人因为GIF图片开始注意到她了。2005年12月，Dodolook在我国台湾省视频博客网"I'm Vlog"上申请了自己的视频博客，并不断发布自己制作并主演的一些搞笑短片。

在这些视频短片中，她的表演自然投入，不做作。每一部片子，Dodolook都在将她率真的心情展示给每一个人看。不管是《梅老师教室》《QUE博士丢笔啦》《游戏》《我要健康拳》还是其他的短片，都凭着她新奇的创意、可爱的容貌、甜美的嗓音、灿烂的笑容，以及诸多与青少年产生共鸣的题材，使得其作品很快就大受欢迎，她的"粉丝团"也迅速扩大。青春、可爱、机灵搞怪，似乎给我们带来了一种新的生活记录方式。她的青春可爱不可阻挡，活力四射的小妹妹，真是人见人爱！喜欢她的粉丝都称自己为"粉嘟嘟"。现在她的视频博客访问量已超过了145万人次，而且还在以平均每天至少3万人次的速度增加！

Dodolook官方站点　http://www.mydodolook.com/

Dodolook视频博客　http://www.im.tv/myvlog/dodolook

Dodolook非官方站点　http://www.dodolook.org/

Dodolook第一波主打歌的MV《飞行战队》　http://other.dodolook.net.ru/GoGoGo_wmv.rar

二、当红视频下载

网络视频红人的精彩各具特色，当然想将视频下载到本地慢慢观看了。不过各大视频站点都只提供了在线观看，想要下载视频就需动些脑筋了。

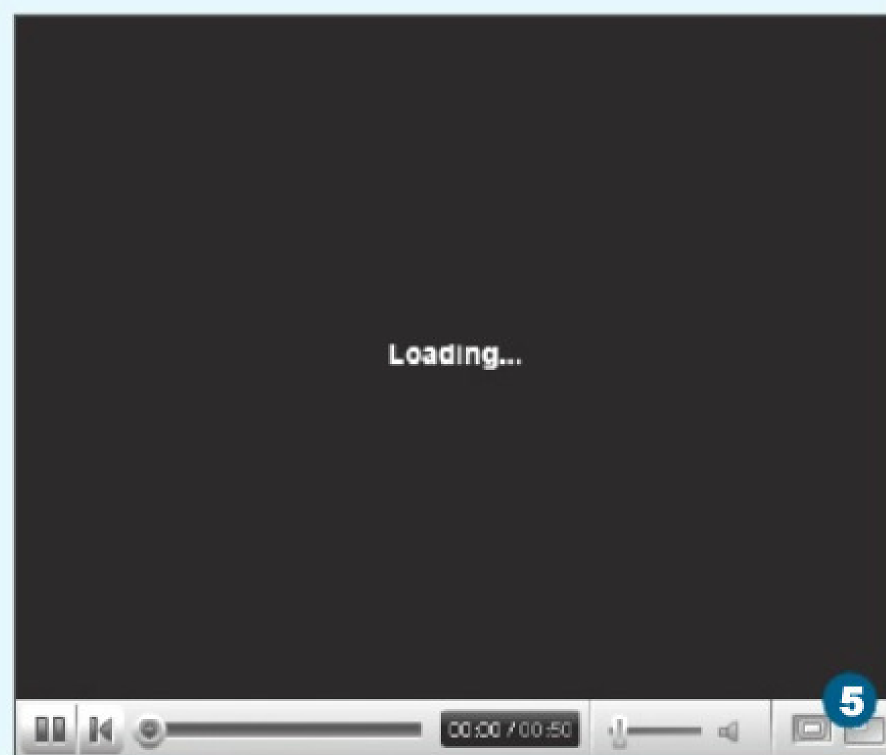
1.YouTube视频下载

相对Google Video，YouTube是国内用户用得最多的视频站点之一。YouTube上面有许多精彩的视频，由于它也是采用了Flash方式播放影片，下载其视频的方法也比较灵活。

（1）查看网页源代码下载在线视频

许多视频站点都是将视频转换为FLV格式，通过Flash方式进行播放的，利用普通的方法难以得到真实的视频地址。但是无论视频地址藏得多隐蔽，在网页源代码中都可见其端倪。这里以下载YouTube站点视频为例：

Dodolook的最新视频"梅老的教室3"，在YouTube的播放网址为"http://www.youtube.com/watch?v=vq2WtSxMulg"。点击页面播放条中最后一个"全屏播放"按钮（**图5**），打开全屏播放网页。将网页最大化，在页面播放区域下方空白处点击右键，在弹出菜单中选择"查看源代码"命令，即可打开网页源代码。在其中查找字符串"player2.swf?title="，可看到其后有如"video_id=vq2WtSxMulg&l=50&fs=1&t=OEgsToPDskJ7VJvnq5cJLxX2H8RtHsL5"的代码。



在该代码前加上"http://www.youtube.com/get_video?"，即变为"http://www.youtube.com/get_video?video_id=vq2WtSxMulg&l=50&t=OEgsToPDskJ7VJvnq5cJLxX2H8RtHsL5"，这就是视频的真实地址。将地址复制到IE地址栏中，回车即可弹出下载窗口。默认保存的文件名为"get_video"，可修改文件名并添加后缀名为.flv，确定后即可完成下载。

（2）使用下载器

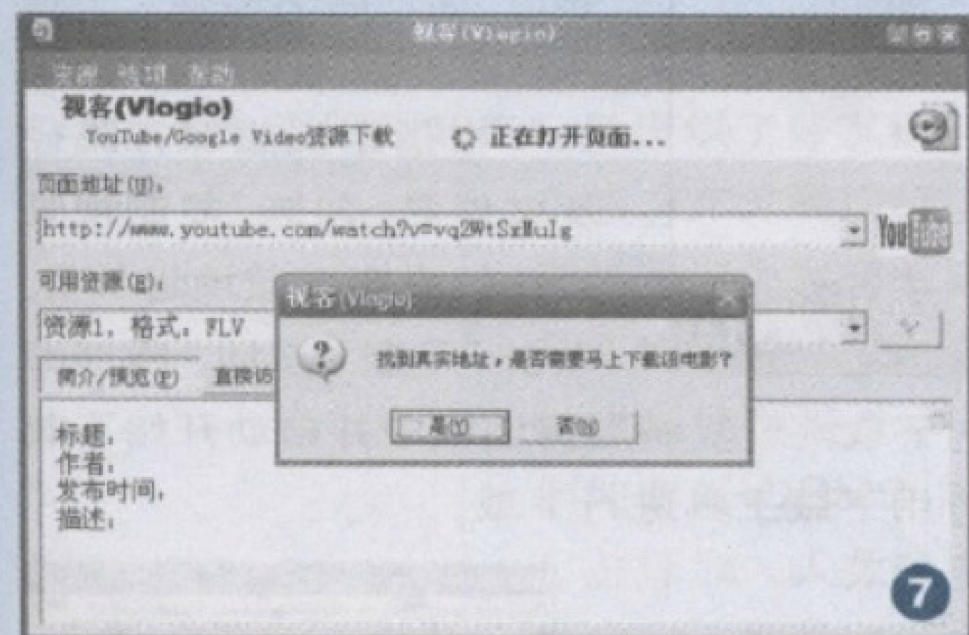
由于YouTube视频下载不便，因此网上有专门开发的YouTube视频下载器。下载器分为两种：一种是网页形式的，另一种是本地程序。

网页下载器非常多，如“GooTube”（http://kej.tw/flvretriever/）、“YouTube Video Downloader”（http://wish.kuso.cc/youtube/）。只需在网页中输入YouTube视频播放地址，网页就会自动分析并提取视频下载地址，显示在下方的列表窗口中（**图6**）。在“YouTube Video Downloader”中还包括视频信息，显示影片名称和播放时间，以及影片截图等，方便用户确认下载的视频是否正确。



6

“视客”是个专用的YouTube视频下载器（下载地址：http://www.smartpim.com/zh/vlogio/download.htm）。启动视客后，在“页面地址”中输入YouTube视频播放网页地址，然后点击菜单“资源”→“使用浏览器下载”命令，或者直接按下F8键，将会自动弹出找到视频下载地址对话框，“确定”后即可直接用IE下载视频（**图7**）。点击“否”按钮，点击界面中的“直接访问地址”选项卡，将可查看到视频真实地址。将其复制到“迅雷”或其它下载软件中可快速下载。



7

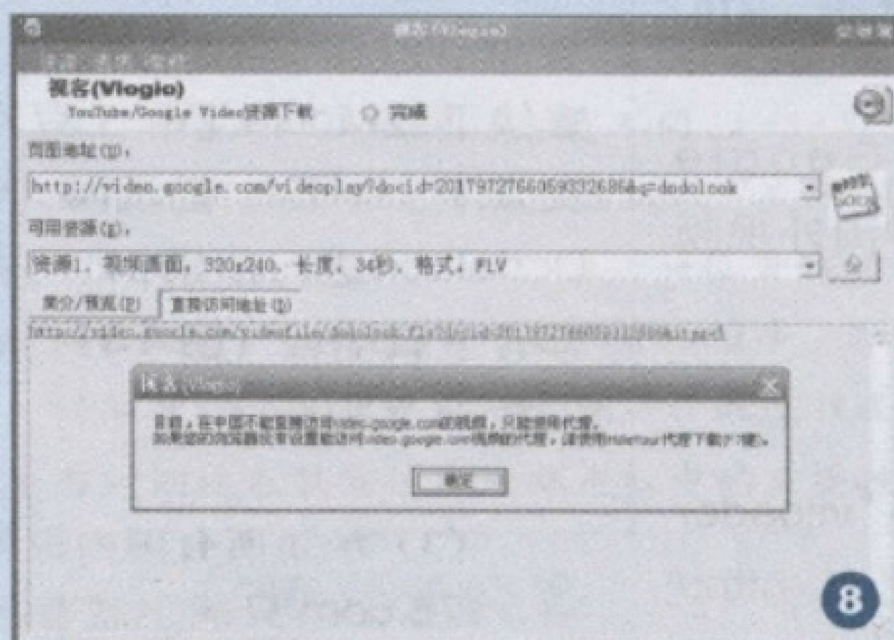
2.下载Google Video视频

由于国内用户只能通过代理看Google Video，观看速度非常慢，因此将视频下载到本地观看是最佳选择。

下载YouTube视频的网页

VideoDL	http://www.videodl.org/
Video Downloader	http://javimoya.com/blog/youtube_en.php
Savetube	http://savetube.post2hostit.com/index_cn.php
YouTube Downloader	http://video.qooqle.jp/dl/
Mediapirate	http://www.mediapirate.org/
GooTube	http://kej.tw/flvretriever/
YouTube Video Downloader	http://wish.kuso.cc/youtube/

在Google Video也可搜索到大量Dodolook的视频，她的可爱视频“这个杀手怕毛毛虫”播放地址是“http://video.google.com/videoplay?docid=2017972766059332686&q=dodolook”。启动刚才的“视客”程序，输入播放地址，然后按下F7键，或者点击菜单“资源”→“使用HideYour代理下载”命令，即可自动分析检索出真实的下载地址（http://video.google.com/videofile/dodolook.flv?docid=2017972766059332686&itag=5），并弹出“保存”对话框。指定路径及文件名后，即可通过HideYour代理服务器进行下载（**图8**）。

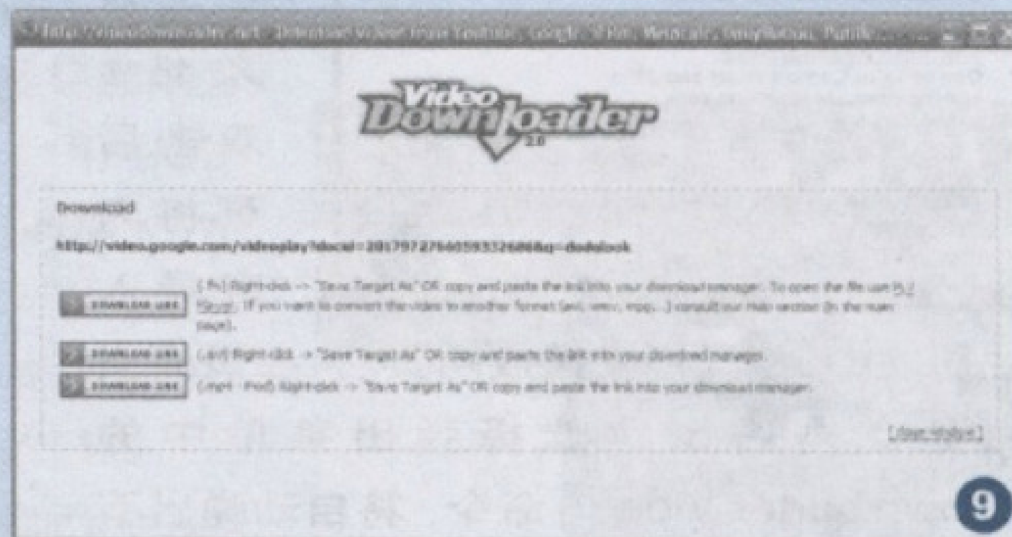

8

3.利用浏览器插件下载视频

除了各种下载工具外，针对各种浏览器开发的视频下载插件，与浏览器紧密结合，可以让我们一边欣赏Dodolook的精彩视频，一边方便地将视频保存到本地。

（1）FireFox的视频下载插件

用FireFox浏览器的朋友比较方便，可在其扩展面板添加一个YouTube视频下载插件VideoDownloader（下载地址：http://releases.mozilla.org/pub/mozilla.org/extensions/videodownloader/videodownloader-1.1.1-fx.xpi）。安装VideoDownloader之后，在浏览器状态栏右下角处有个磁盘图标。打开YouTube播放网页后点击该图标，即可弹出一个新窗口，显示当前视频的真实下载地址。点击其中的“Download Link”按钮，即可下载YouTube视频了。同样，该插件也可下载Google Video及iFilm、Metacafe等多个国外视频站点的在线播放视频，并且支持多种格式的视频文件下载（**图9**）。



9

（2）为Maxthon添加在线视频搜索

除了FireFox外，使用Maxthon浏览器的用户不在少数。Maxthon用户可在地址栏中输入如下语句：

javascript:external.m2_addSearchEngine('FLV%20Downloader','http://www.quchao.com/video/?url=%s')，将会弹出一个添加搜索引擎对

话框。在“缩写”栏中输入一个简写字符串，如FLV，点击“确定”后即可添加成功。

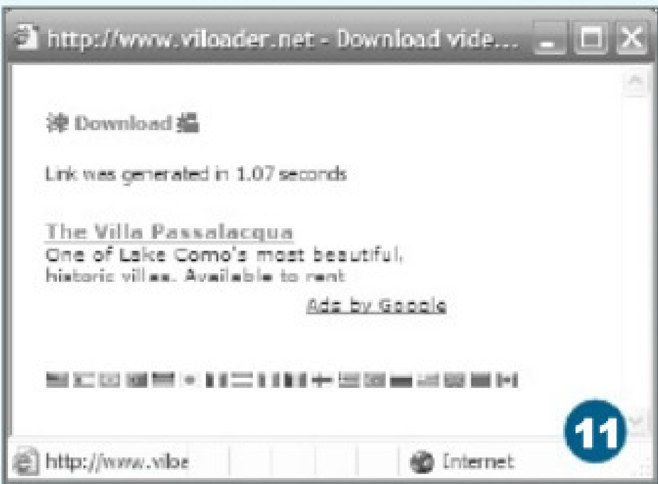
打开任意视频站点播放地址，如YouTube站点Dodolook的《变，变，变》“http://www.youtube.com/watch?v=J9hNKTyAN7M&NR”，只需在Maxthon浏览地址栏中的播放链接前加上字符串“FLV”，链接即变为“FLV http://www.youtube.com/watch?v=J9hNKTyAN7M&NR”，回车后即可新开一个网页，在其中就显示出视频下载地址了



（图10）。该方法也支持搜索Google Video、Sapce等其它常见的多种国外视频站点在线视频的下载地址。

（3）为IE添加视频下载插件

为IE添加视频搜索下载插件“viloader Internet Explorer Addon”（下载地址 http://www.viloader.net/ie-1.0.reg），下载下来的插件是个Reg注册表文件，双击后可将内容导入



注册表中。打开视频播放网页后，在页面空白处点击右键，选择弹出菜单中的“Downloader Video”命令，将自动弹出下载对话框。点击其中的“Download”按钮，即可下载视频了（图11）。

搞定所有国外视频站点下载



除了Google Vidoe与YouTube之外，还有很多国外的视频站点也是利用Flash方式在线播放视频的。网上有一些综合的视频下载网页，可以分析多个视频站点的真实下载地址。以Keepvid（http://keepvid.com/）为例，输入视频播放地址后，点击“Any Site”下拉列表，在其中选择相应的视频站点，点击“Download”按钮，即可在下方显示下载链接。点击“Download link”按钮，便可下载视频（图12）。

4.国内视频也来下载

前面介绍的Keepvid之类的站点，只能下载国外站点的视频。而对于英文不是太好的国内用户，6ROOMS、土豆网之类的国内视频站点更受欢迎。如何下载国内视频站点的在线播放视频呢？

（1）利用IE临时文件夹下载视频

6ROOMS中的视频在播放后会保存在IE临时文件夹中，要下载某个视频，只需播放此视频一次后，不要关闭浏览器，到IE临时文件夹中查找后缀名为.flv的文件，复制到其它地方保存即可。

（2）搜索与下载“一起乐”



前面提到的176.com（http://www.vv176.com/）站点，可以直接下载Mofile TV、土豆网、网友天下、IMTV、酷溜网、偶偶娱乐几个站点的视频。在176.com中输入Dodolook进行搜索，即可找到Dodolook的大量视频，在每个视频链接旁都有下载地址（图13）。点击“下载视频”按钮，即可用IE或下载工具下载FLV视频了。

（3）统杀所有国内视频站点下载

176.com只能下载有限的几个站点，“维棠FLV视频下载”软件可支持从Bebo、TVix、UUMe、Mofile、我乐网、土豆网等40多个播客网站下载FLV视频。IMTV（http://www.im.tv/）是Dodolook最早出名的视频站点，也是她的视频博客所在地。她最新的视频《一瞬未出步》（http://www.im.tv/vlog/personal/228115/771934）刚发布，试试将它下载到本地吧！



启动“维棠FLV视频下载”，在“视频地址”中输入视频播放地址，在“另存为”中指定视频保存路径及文件名，勾选“复制视频文件的真实下载地址”项，点击“下载”按钮，程序即会自动开始分析网页，将真实的下载地址复制到剪切板中并自动开始下载（图14）。得到真实地址后也可用下载工具进行下载。

5.FLV视频播放



FLV格式的视频文件使用普通播放器是不能播放的，可用专用的FLV播放器“FLV Player”观看（下载地址：http://cdn.simtel.net/pub/simtelnet/win95/mmedmisc/flvplayer_setup.exe）（图15），也可使用《暴风影音》《风雷影音》之类的影音播放器进行播放；还可安装FLV解码器（下载地址：http://hometown.aol.ca/sharezonebox/FLV.exe），即可使用Windows Media Player播放FLV视频文件。

三、成为网络红人，打造视频播客

想上传自己拍摄的小视频吗？知道后舍男生、Dodolook吗？网络的时代，谁都可以像胡戈一样做导演……

1.成功的第一步——录制视频

一部DV＋一款视频录制软件，甚至一个小小的摄像头＋在线录制视频网页，都可轻松录制自己的视频。要想网络走红，不需要昂贵的器材，不需要娴熟高超的视频处理技术，需要的是创意。

芙蓉JJ的走红，抓住了网民的审丑心理，虽然遭受不少唾骂，但也在唾沫中得意地游泳，出奇制胜得以走红；胡戈的“馒头”，因为恶搞别出一帜，走红自然是意料中的事；而后舍男生的搞怪视频，则是走了奇与怪的路线；人见人爱的Dodolook，则因清纯可爱、有趣搞怪的视频，符合了大多数人真正的审美观，走红网络是必然的。

2.在网络视频站点发布视频

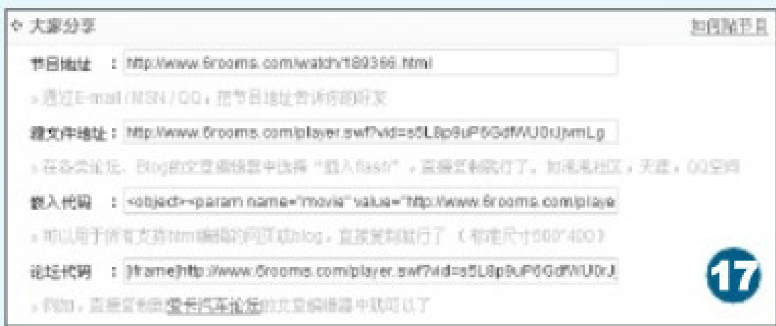
要想快速走红，就要尽可能地提高视频的点击率和观看率，将视频发布在人气最旺的视频站点是快速走红的必要条件。国外的视频站点中，YouTube是最佳的选择；国内的各大视频站点中，土豆网、6ROOMS、TVix.cn、菠萝网等，在各站点发布大量视频都是必不可少的。在视频发布过程中，一些技巧与手段也是必须的。“寂寞女孩15”就是最成功的例子，6ROOMS首播《乌笼山剿匪记》也是一次成功的策划。

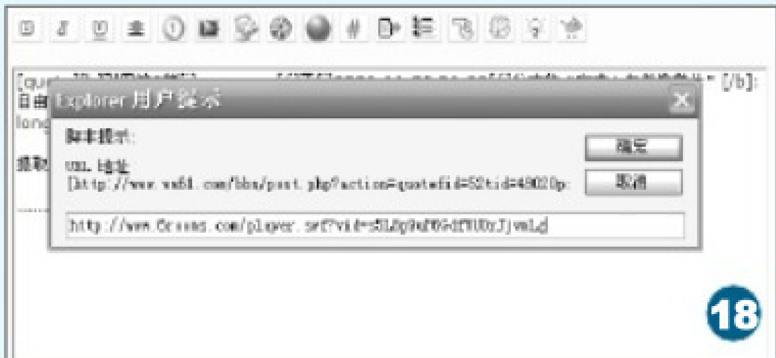
3.建立自己的视频圈子

在每个视频网站中，都提供了好友群组功能。充分利用群组中的用户为发布的视频宣传造势，可以有效提高视频点击率。例如在6ROOMS中，可选择加入人数最多的群组，在其中发布视频，浏览的人数自然也会增多了。新建自己的群组时，标签分类要尽可能全面，以方便其他人搜索到；另外，群组的权限设置尽量开放，允许任何人自由加入该群并自由发布视频，从而提升该群的影响力（**图16**）。

4.将视频发布到网站与论坛

论坛一直是网络互动最强的地方，在一个火爆的论坛里凭一篇帖子走红是常有的事情，发布一部有足够眼球吸引力的视频，想不走红都难。普通论坛里是不可以直接发布视频的，将视频上传到土豆网、6ROOMS、TVix.cn之类的视频站点中，再发布到论坛上是最好的选择。在这些视频站点中，上传的视频都提供了发表链接代码。以6ROOMS为例，在视频播放窗口下方的“源文件地址：”中，显示视频的Flash插入链接代码（**图17**）。在各类论坛中发帖时选择“插入Flash”，复制链接代码就可发布视频了（**图18**）。复制“嵌入代码”中的链接代码，可在网站或博客中插入代码发布视频。


17


18

网络“推手”

网络走红的因素很多，既有凭借实力走红者，也有靠宣传炒作而红者，更有靠着不红不休的目标、不惧辱骂的超强心理、敢做敢脱“素质”成功的“红”人。网络走红成名道路各有不同，一种名为网络“推手”的职业也随之出现。最早的网络推手是伴随网络红人“天仙MM”成名而出现的。一个普通的白领用3个月的时间，成功地将一位普通的羌族女孩包装、传播，最终红遍网络。这第一位推手号称全球首席推手，自称将一个新人捧红为网络红人，最终从网络虚拟红人到现实明星，此过程成功的几率在80%以上。由此可见，有计划地包装宣传在网络走红中的重要性。

5.打造视频博客

看看网络上充斥的名人博客，就知道博客的宣传广告作用有多大了。红透中文网络的Dodolook，最初也是因其IMTV的视频博客而走红的。在各大视频站点，都提供了个人主页也即是视频博客服务，注册用户可以拥有自己的个人博客站点，在上面贴文章发视频。

国外的视频站点，可选择影响力最大的YouTube。它为每个用户提供了Channel，其地址为“http://www.youtube.com/profile?user=用户名”。可在“Videos”栏目中上传视频，在“Video Log”中发表简单的日志，几步简单的操作，即可建成自己的视频博客（**图19**）。


19

在国内的视频站点中，6ROOMS、土豆网等都是不错的选择。例如注册为6ROOMS用户后，可先上传自己的视频，然后点击页面右上方处的“我的菜单”→“我的主页”，打开个人视频博客页面。点击左侧“个人设置”中的“发布新主题”按钮，打开日志发布窗口，输入日志的主题和内容，在下方的“粘帖节目”中选择要发布的视频，点击“发送”按钮即可发表视频博客日志了。

网络时代是一个以神话般的速度制造名人的时代，从文字网络红人到图片网络红人，再到今天宽频时代的视频网络红人，一个普通人迅速走红成为网络名人、现实明星不再是一个遥远的梦。——下一个走红网络的名人，或许是你身边的人，也或许就是你！



长大后，我还能娶谁？网络征婚面面观

■北京 杳杳

前言



iResearch（艾瑞市场咨询）是一家专注于网络媒体、电子商务、网络游戏、无线增值、网络生活等IT领域，深入了解和研究用户行为的专业市场调研机构。其2006年最新统计表明：中国网民的年龄段集中在18到30岁之间，尤其以20～25岁的男性为多，这就是说，中国的网络主力军是这一年龄段的年轻人。同样，这些人正当青壮年，荷尔蒙分泌十分旺盛，对爱情和异性的渴求也格外强烈（**图1，注：网上广为流传的图片**），因此引发的网络征婚也层出不穷，各种网上的征婚帖子应运而生，各种交友论坛也如雨后春笋般拔地而起（**图2**）。

在论坛里，似乎跟情爱扯得上点关系的帖子总是格外吸引眼球，无论是点击率还是回复率都遥遥领先，将其他帖子远远甩在身后。这是不是意味着很多网友在情感上都比较空虚呢？或者都有点窥视癖？盘点一下最近各论坛里比较热火的征婚帖子，大致可分为这么几种：正经型、唐僧型、饥渴型、调侃型、恶搞型、报复型、自恋型等。



正经型



最近猫扑（**图3**）上一个帖子颇为热闹，发了好几月，仍然不停地被网友们“顶”上来，叫作《一个北京女孩的征婚要求，汗……》（http://dzh2.mop.com/topic/readSub_6299065_0_0.html）

为什么这个转贴的人会“汗”呢？看了帖子就知道，这个MM实在是把各项要求列得太细了。总共有33项，从头到脚，从外貌到气质，从性格到生活，无微不至，说得非常清楚。

其实她的要求虽多，仔细一看，也不是非常过分，能满足的男士应该还是挺多的：“身高不比我矮就行了，我170”“头发：不要秃顶，不要卷发、染发”“眼睛：可以近视，为了后代，最好在1000度以下”“声音：不可以让人分不清男女”“不要大男子主义”“我希望他不是很内向，三脚踢不出个屁来的那种或者找不到工作，就拿我出气的那种”……

其实从这些话语来看，这个女孩子的态度还是比较严肃的，能从字里行间看出她对生活的热情和对美好人生的向往。但可能是由于33项的要求实在是过细，使人没有耐心看完，所以有网友回复得十分不客气：“就算世界上就她一个女人我也不要”“反正怎么样都是没人要，把要求弄高点也无所谓”“一般只有恐龙才要求这么多！”……

看见这一类帖子，很多人的第一反应是拿这些标准来对照自己，如果符合很多，便暗自窃喜，很有满足感；而如果一条也不符合呢，便心生不屑，然后第二步才想到是赞同还是冷嘲热讽。

有这类帖子的存在，也不是坏事，至少能让你知道，现在的异性都在想什么，他们需要什么样的伴侣。

唐僧型

此类帖的特征是：事无巨细，将所有事情都说得详细、清楚、明白。偏偏与上面那个正经型不同的是，人家说的都是重要的事，跟自身幸福休戚相关；而此类帖却有些展示“文学才华”的意味，排比、对仗、顶针，各种修辞手法，那用得可真叫个炉火纯青。请看：

“征婚（http://www.hetaolin.com/club/showtopic.php?boardid=060100&topicid=1560354）

做人老实，做事踏实，对人诚实，对国忠实。稳重、善良、正直、正派是我的个性特点。我的人生哲学是：……（此处省略XX字）。情幽幽，爱悠悠，道路遥遥怎可休，人生有几秋？海内存知己，天涯若比邻。世上好人多，网络有真情，（此处又省略XX字）”（**图4**）。

【第1楼】 刚在一个论坛上看了一个征婚帖，...一起来参考一下！！写的很

作人老实，做事踏实，对人诚实，对国忠实。稳重，善良，正直，正派是我的个性特点。我的人生哲学是，清清白白作人，快快乐乐活人，诚诚恳恳待人，不求回报助人，认认真真做事，自强不息求知，廉洁守法遵纪，善心健康长寿。善是一切美和吉之本，恶是一切丑和凶之根。助人者人助之，乐人者人乐之，善人者人善之，恶人者人恶之。我是水利工程师，年纪已满五十七。性格温和身体好，对人诚实爱学习。从不抽烟与喝酒，不会赌博性格直。如能找到好伴侣，夕阳路上常相依。茫茫人海觅知己，浩浩苍天亦有情。挥金从前坷坎路，笑迎今后美前程。夫妻恩爱同偕老，相敬如宾度此生。喜看夕阳无限好，并肩携手锁乾坤。四海五湖撒爱网，真心实意觅秋香。虽无伯虎凌云志，却有几人气轩昂。如果有缘遇佳友，迎回家里做新娘。志同道合同地久，携手并肩共天长。乐不留，苦更愁，斗转星移岁月流，相思无尽头。情幽幽，爱悠悠，道路遥遥怎可休，人生有几秋？海内存知己，天涯若比邻。世上好人多，网络有真情。世界上所有的一切，皆是缘。有缘相识，有缘相遇，有缘结友，有缘成为伴侣，都是缘分啊！尽管我们的面孔是陌生的，但我们的心一定是相通的。人生难得一知已，但愿我能成为您的知己，此生幸甚。我们目前虽然互相还不大了解，疾风知劲草，路遥知马力，事久见人心！心诚则灵！只要双方都有一颗赤诚的心，通过各种形式的交流，是可以逐步了解的。您说是吗？让我们共同浇灌与呵护，让我们的友谊之树常青，友谊之花越开越鲜艳！我心中的她，不论远近，不论美丑，不论信仰，不论出身，不论地位，不论钱财，不论文凭，不论过去，只希望她善良，正直，诚实，温柔，身体健康，心态良好，不赌博，不吸毒，有较高文化素质和良好道德修养，能互相尊重，互相交流，互相理解，互相体谅，互相宽容，互相帮助，看眼长远，识大体，顾大局，求同存异，大事不糊涂，小事不计较，就会永远相敬如宾！从前虽然有坷坎，今后路宽任逍遥，携手同绘夕阳美，并肩共把乾坤挑。我们走在洒满阳光的路上，听小鸟的笑语，看清澈的泉水，品鲜花的芬芳，望蓝天白云，播下爱的种子，施上情的肥料，浇灌真诚之水，企盼收获真爱的硕果。如能实现心愿，此生足也！我喜欢实实在在地过日子，不喜欢在家庭里玩弄权术，耍心计

啊！为什么要用个“又”字呢？实在是这篇征婚启事就像中学课本上读之不尽的文言文，洋洋洒洒数千字。长篇累牍，就像唐僧滔滔不绝地念经，令人恨不得“掐住他的喉咙，然后手起刀落……哗！整个世界清净了。”

所以说，要是给颁个最佳罗嗦奖，非这种“唐僧们”莫属。他们真正能征到合意的对象吗？也许会有些大龄文艺女青年，被这样的“好文采”所打动吧！

少人问津型



少人问津型（**图5**）就很好理解了。由于年近而立甚至不惑，渐渐地一个个都变成了旷夫怨女，恨不得下一秒就把自己的终身大事解决完事。这样的人最怕受到当前某些言情剧的蛊惑，看见电影中演得那么山盟海誓、情意绵绵，于是自己内心中一股对爱情的渴望也油然而生，寂寞感上来，顿时失落不已，恨不得把自己的影子变成一个活生生的人来和自己卿卿我我。

还有一个可能，就是从一个极端走向另一个极端。有的人从前眼高于顶，可惜又眼高手低，于是挑挑拣拣，高不成低不就的，逐步迈进了大龄青年的圈子。可放眼一看，周围朋友当爹的当爹，当妈的当妈，有的他们的孩子都能下地打酱油了，自己也免不了着急，又后悔从前放走了那么多“钻石王老五”，于是一咬牙，索性把从前的高标准一下降到了“没标准”。只要是个男的，或者女的，就可以啦！

看看这位（http://bbs7.news.163.com/board/rep2.jsp?b=veteran&i=70402）

“24了，还没找上女朋友，十分着急。广征天下女人！要求：爱我疼我不打我！”

还有这位（http://bbs7.news.163.com/board/rep2.jsp?b=veteran&i=55938）：

“本人女，26岁，大专学历，急等着结婚，有谁缺媳妇，可以考虑一下！要求男性，25～35岁皆可，地域不限，离异单身不限，有孩无孩不限，对方有无生育能力不限！”

这时中国的男女不平等在网友们的回复中得到了完美诠释，对男性那位回复大多是：“你是人还是动物！”“你有毛病啊？”而对女性则宽容得多了：“我晕，你的要求也太低了吧！”语气也客气得多，又一次验证了中国网民以男性居多的统计结果。

调侃型

（http://bbs5.news.163.com/board/rep2.jsp?b=talk&i=56130）：

“单身男人，1979年酿造，海拔约在潘长江与姚明之间（实际180cm），体重肯定不及刘欢（78kg）……正搜寻20至26岁平凡美女一名……希望你有些温柔、带点善良、略显文静、善待老人、热爱生活中的美好东西（不包

括钱），还没有失去纯真……”

这种征婚启示要求不算过分，语气虽然幽默，但也不算轻佻，让人看着还算觉得舒服。最重要的是，所叙内容比较平实，而且透露出的本人条件也不算太差——180cm、78kg，说不定潜藏在这些文字下面的还是个帅哥呢（虽然不知道是真是假）！

还有一个就更让人如坠云雾了。在最近网上兴起的超人气论坛“泡泡塘”上，有这么一张帖子聚焦了众生眼球（http://ppt.yulequan.com/index.php?areaid=72&fieldid=76&subjectid=1189）：

“我，并不是你们眼前这么简简单单的一张不知真假的照片，我拥有传说中中国最后一批贵族的血统（第五十七民族“曼洛理族”的圣女），并且在18岁的时候就已周游了全世界……希望我的他是生活雕出来的玉玺，有才兼有财，让大把大把的银子和睿智的知识填满我的身体与精神生活。个人资产要在90万元以上，流动资金要在每月9万元以上……只是为了满足我对于“恒久”的眷恋。至于睿智的知识的表现，只需用你的笔触，书写你对于我的幻想。”（**图6**）

有点晕哦！“第五十七民族‘曼洛理族’”——网友普遍反映没有听说过，而且还是该族的“圣女”……圣女的要求当然不能低了，否则就要掉身价——“个性风趣、幽默前卫、会生活”“个人资产要在90万元以上，流动资金要在每月9万元以上”“睿智的知识的表现”……放出来的照片一副楚楚可怜相，颇能引人怜惜，因此也招来多人跟帖，让“泡泡塘”论坛也大大地火了一把。



7

恶搞型

近来恶搞（**图7**）似乎成了一种潮流。自从胡戈借“馒头”红火之后，也撩拨起了无数网民压抑已久的反抗权威心理，于是各种恶搞作品层出不穷，连《地雷战》这种经典的红色电影也成了试验对象。且不论这种现象的对或错，总之，现在网上也充满了各种恶搞。当然，征婚领域也不例外。

看这位（http://bbs6.news.163.com/board/rep2.jsp?b=happy&i=152224）：

“本人：

1.年龄30，有抽风病，但不是很严重，钱一到位，马上痊愈；

2.在论坛混迹多年，家底富足，有Q币上万；

3.无配偶，无子女，无负担，无住房。

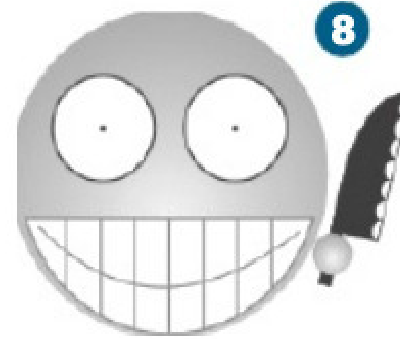
要求：

必须是女子……性格彪悍，关键时刻可充任保镖……在论坛发表多篇作品，但无一回帖……”

很明显，这位就是拿征婚恶搞，拿自己开涮。尤其是“性格彪悍，关键时刻可充任保镖”，比较寒……

可以说，有的征婚启事故意挑战传统审美，颠覆传统要求，故意把自己写得很不堪，把对对方的要求也写得与正常的不符，甚至反其道而行之，也算是一种对征婚这种当前热门现象的讽刺吧。

报复型



8

这种类型的含义就不用多说了。顾名思义，借征婚名头，毁别人清誉呢（**图8**）！

在猫扑上有个著名的征婚帖子，号称替好友征婚，并很豪爽地在第一楼就放出了该女生的照片。该照片还算比较正常，小姑娘长得也挺漂亮，也不像一些网络红人一般挺胸抬头搔首弄姿；但不正常的是，跟在照片后面的征婚要求比较离谱，语气也甚为不逊。于是大多数达不到要求的男士便纷纷跟帖，热情者有之，讥讽者有之，假意祝福真心看笑话者有之；甚至有的还有失绅士风度，粗言秽语相加。照片上的小姑娘顿时红了。

明眼人这时出来说话了，“这是报复帖！”楼主急忙出来澄清：“这是我的一位朋友！她是真心征婚！要求的条件也不是太高嘛！有的男人自己条件低，还出来说三道四……”一时间引发了无数争论，帖子也被盖上了“热门帖”的章印。

网络是一个开放式的传媒平台，谁都可以在上面发布信息，谁也不能轻易判断信息的真实性。所以在被忽悠了无数次之后，广大网友们也留了个心眼，再也不轻易相信网上那些胡说八道了。

前段时间大家一说起不要得罪得罪谁，都说：“小心他把你的手机号写在墙上，后面跟‘办证’两字！”现在该改成：“小心他把你照片贴出去征婚啊！”



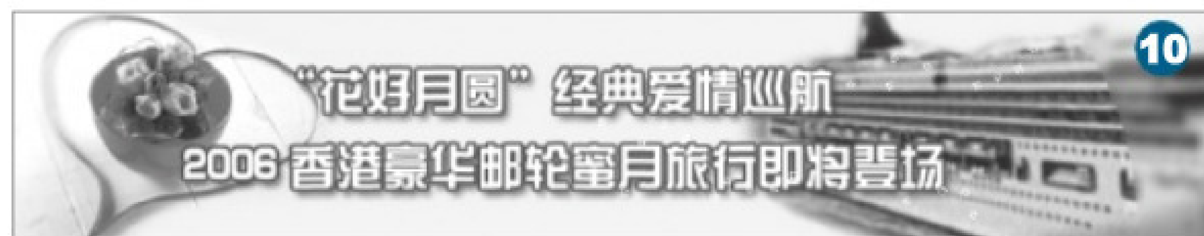
9

自恋型

笔者着重要说的是这种自恋型。在猫扑、天涯（**图9**）等论坛层出不穷，真是江山代有人才出。

“亲爱的，我等了你31年，疑似爱人出现了不少，但总没寻到你的影子！我也知道人生苦短，不甘心就此无缘，就把你的样子写出来，希望能将你找到……”广州美女博主“美凝”以一则“条件苛刻”的征婚启事在大洋论坛、中国红娘（**图10**）等社区掀起热潮（http://www.chinahongniang.cn/vip/mnb1.asp）。

在这则流传甚广的征婚帖中，美凝（**下页图11**）为应征者制定了11个“基本条件”，其中有的令人咋舌——“对方个人资产必须在500万以上，现金流动在100万以上”……这个征婚帖被人转贴到各大论坛，都立刻引起了广泛关注和响应。大多数网友的反应是嗤之以鼻，甚至侮辱谩骂；不过也有人赞赏她的勇敢，欣赏她的直率；甚至



10



11



13

好事网友还仿照“美凝征婚启事”，进行恶搞一番。

其实仔细一看，她前10条的条件也不算太高，只是最后一条“500万”，顿时将无数男士拦腰截在了大门之外。有网友说，要求人家32岁以上，无家室无女朋友，还有500万——这样的“钻石王老五”，会要你这31岁“风韵犹存”的“半老徐娘”吗？美凝自己却表示，“500万对有能力的男士来说不是天文数字”（http://edu.qq.com/a/20060914/000130.htm）。不管怎么样，我们惟有祝福她了……

同样引起网友们关注的还有一位号称武汉大学校花的全球征婚启事（http://news.uus.cn/photo/shbt/201127522.shtml）。

这位MM也是长篇大论，几乎可以被归为唐僧类了。不过，里面所写的均是具体事宜，包括MM对自己的介绍和对对方的要求等。MM不厌其烦地把自己的各项“最喜欢”和“最讨厌”列了出来，不过最引人注目的还是她对男生的要求，其中有几条：“身高175～185cm”“教育程度博士以上”“体型要求高大、匀称、壮硕”引起了很多男士的攻击。也是啊，身高要在175～185cm之间，一下子就刷下去一半男性；再来个博士以上学历，顿时又一大半也光荣“牺牲”了；在余下的1/4中，排除豆芽菜体型的，再加上前面的那些月薪、年龄、未婚等要求……难怪会引起那么多网友的义愤。

照这位MM摆出的照片来看，还是挺温柔清秀的。但是很多网友都持鄙视态度，不是贬低她的长相，就是攻击她的品位，再要么就是表达自己的不屑——这位也太把自己当回事了。



12

一年级博士生征婚

个终身伴侣对自身幸福的重要性，而自己不觉已步入而
。顾盼四周，也有些师兄因为羞于启齿，导致三年读博
本人不想守株待兔，听天由命，也不求人介绍，而决心
年读博时间是我人生最美好而又最宝贵的青春年华，也
们的经验教训，本人不得不趁刚入博之际，发布征婚启
自己的相敬相爱的人生知音。
恋爱，也因为想升学忙于备考而没时间“恋”。现在读
了，但科研压力却极大地加强了，为了出科研成果，必
谈恋爱又造成了一定的制约。
倒让自己没多少时间去了解对方，也无甚时间让对方了
近三年半时间，好好谈次恋爱，一定要找到适合自己的
只有风花雪月的浪漫而无结果的空幻的爱情，而求平平
不在乎对方谈过几次恋爱，但求对方无性生活经历。简
不了解我，我不了解你。而营造一个家庭之前，必须双
速相互了解过程，现我把自己的情况和择偶的要求简叙

其实和许多男性征婚广告比起来，这位MM还真不算过分。

“水木清华”就曾出过这样的“神人”，自己条件非常一般，却在征婚启事里吹得神乎其神，并要求对方要怎么怎么样（**图12**）。

但是，不可否认的是，这种征婚潮流已经具有了一定影响，甚至将触角伸进了本应纯洁的象牙塔。腾讯校园还专门制作了一期专题来诠释这种现象（**图13**），叫做大学校园征婚编年史（http://edu.qq.com/zt/2006/zhenghun/），作了比较具体的剖析，值得一看。

似乎很多出来征婚的人对自己都极具自信，自我感觉非常好，都觉得凭自己这条件，只要放出话来，一定能应者如云，吸引众多条件优秀的异性，绝没征不到的道理。若是这种风气再继续下去，若干年后，我们谁都看不起谁，都觉得自己是最好的，我们还能很好地融入集体生活、有良好的集体观念吗？所以，当有网友出来呼吁大家要有正确的人生观，要客观地评价自己，这也不是没有道理的。

结语

貌似现在很多人一边感慨对象难找，一边却把自己的标准逐渐抬高，惟恐找了一个不适合自己的会悔恨终身。而在快餐文化横行的今天，很多人都急功近利地去网上征婚，尽快“搞定”自己的终身大事——用到“搞定”二字，说明有的人已把这个当作一种任务来完成，而不是享受。网上征婚说明了网络在人们生活中已占到举足轻重的地位，同时也说明了他们对于爱情的渴求日益强烈。有的人是想节约时间与精力，而更多的却是抱着一种守株待兔的心理，寂寞到抓狂时，便开始妄想有哪只漂亮的“死耗子”撞上了自己这只“瞎猫”——更有甚者，一些未成年的小孩也来凑个热闹、赶个时髦，视爱情如玩物。

可各位应该仔细想想：第一，对于征婚帖子，大多数人还是持看客的态度——看热闹、看笑话，惟恐天下不乱；第二，一些条件好的早就应接不暇，根本没闲情来网上征婚，所以想在网上找到合适的人大多只是一厢情愿；第三，网上征婚就像相亲一样，大家都奔着一个明确的目的而去，功利性太强；第四，爱情的享受在于过程，而不在于结果，就像相亲的大多数人都找不着感觉一样，网络征婚大多也无疾而终。

对另一半的渴望没有错，但寻求亲密爱人，终究还是要看机缘。大家还是先努力提高自身素养，抓住身边机缘，不要把精力耗费在这种无谓的自恋上，不然你就会对越来越高的征婚要求发出感叹：长大了，我还能娶谁？

"你需要什么样的显示设备？"

5年前，大多数人会选择17英寸纯平显示器。

3年前，一半的人还是会选择17英寸纯平显示器。

1年前，有一半人坚定的选择17英寸液晶显示器。

而现在，我相信绝大多数人会选择19英寸液晶显示器，甚至是宽屏产品。

时代的变迁，技术的进步，让以往那些只躺在实验室里面的产品出现在我们面前，而它们的价格，并不需要我们痛苦地攒上半年或者更长时间的钱。从CRT到LCD，从4：3标准比例到宽屏规格（16：9、16：10），加速度不禁让人的呼吸有些急促。兴奋之余，又有些茫然，我们该如何选择？究竟什么样的产品适合自己？在经历一年多以后（上次显示器横向评测见本刊2005年第10期），我们再次组织了一次液晶显示器横向评测，希望给读者有益的帮助，踩下宽屏时代的第一个脚印。



19英寸液晶显示器横向评测

■策划 本刊编辑部　　执笔 别理我、电子土豆、魔之左手、狂暴鸭、壹分

我们如何测试液晶显示器

在开始测试前，首先将所有显示器恢复出厂设置，并在操作系统中加载其对应的色彩配置文件和驱动程序，然后通过DisplayMate将显示器调整至最佳状态，色温统一设置为6500K，最后热机至少15分钟以后开始评测。

评分标准包括3个大项：

显示质量（50%）

外观、易用性及附加特色功能（25%）

文档、技术支持与售后服务（25%）

一、显示质量（分值：10分；权重：1.5）

1.显示质量测试（5分）

使用DisplayMate、DisplayX、LCD Test作为测试软件，对显示器的亮度/对比度、亮度均匀度、色彩、灰阶/色阶表现、分辨率、可视角度、响应时间等项目进行测试。通过专门测试图像，判断各台显示器的色彩还原、色彩/灰度过渡、高亮度区域的拖尾、交错闪烁、响应速度表现等。这部分由两名以上的评测工程师分别进行评分，最后其取平均值。

2.应用测试部分（共5分）

由评测工程师（3人以上）对产品在文本、色彩/图像浏览、视频和游戏等应用环境下的表现进行打分。

（1）文本（0.5分）

由于液晶显示器本身的技术特点，在最大分辨率下的文本显示相对于CRT显示器有着天然的优势，因此各种产品在这方面的表现差异并不大，这里我们给出的权重系数也不高。这里我们预先制作一个典型的带有各种表格和字体的Word文档和一个Web页面，让评测人员进行主观评分。

（2）彩色图样（1.5分）；

本项目评测利用DisplayMate、DisplayX来考察显示器的灰阶/色阶表现、色纯度、亮度均匀性等方面，另外利用高分辨率（分辨率高于送测产品的最佳分辨率）黑白样张来考察显示器对暗部和亮部细节的表现，利用多幅彩色样张来考察产品在色彩还原方面的表现。

（3）视频应用（1.5分）；

本项目的测试重点在于考察产品对动态影象的表现能力，色彩还原能力以及对明暗不同的部分的细节表现。测试分别使用若干分辨率为720P和1080P的视频进行，这些视频中包括了明亮、阴暗的场景，以及色彩变化非常丰富和高速运动的画面。

（4）游戏表现（1.5分）；

本项目着重考察产品对高速画面的表现能力，以及对阴暗画面的细节还原能力。测试利用DOOM3的测试场景和极品飞车10中的若干条赛道进行，将是对参测产品的严峻考验。

二、外观、易用性及附加特色功能（分值：10分；权重：0.75）

1.外观（3分）

这部分主要从显示器外观是否美观，造型是否精巧，做工是否精细等方面考察。由于本项目评定中主观因素较多，因此由3名评测工程师、1名硬件栏目编辑及1名美术编辑分别打分，最后取平均值。

2.易用性（6分）

（1）显示器安装是否方便、各种接口和按钮的布局是否便于使用等等，共0.5分；

（2）说明书和快速安装指南的编制水平及实用性，1分；

（3）驱动程序的情况，1.5分；

（4）显示器控制调整设置及按键布局和手感，3分。

3. 安规认证与其他功能（1分）

如果参测产品提供了USB HUB、IEEE 1394、摄像头、电视接收等额外的功能，或者通过了TCO、ROHS等认证可酌情给分，最多1分。

三、技术支持与售后服务（分值：10分；权重0.75）

本项目包括电话服务、网站服务、E-mail支持和保修时间4个部分，总共10分：

1.电话服务（4分）

就目前来说，电话服务仍然是用户获得服务的比较快捷的方法。这里我们设立了5个常见问题，需要注意的是，这里的问题并不局限于就测试样机本身提出，而是对各大厂商服务电话的质量进行整体考察。

（1）是否提供免费服务电话（1分）；

（2）电话接通程度（1分）；

（3）电话服务质量（2分）。

2.网站服务（2分）

本项目考察厂商是否有专门的网站或页面提供服务，服务质量如何：

（1）产品介绍页面是否详细，主要配置和技术特征是否说清楚（0.2分）；

（2）技术支持页面是否提供了产品电子文档、驱动程序的下载或链接（0.5分）；

（3）是否提供FAQ页面（0.3分）；

（4）是否有供疑难解答的交互页面或论坛（1分）。

3.整机保修时间（4分）

以厂商承诺的服务时间为准，较长的保修时间（包括保换、送修和上门服务情况）是高得分的基准，满分为3分。

四、产品总评得分

评测结束后，按照如下公式计算出每款产品的总评得分，总分排列为最后评比的主要参考依据：产品总评得分=（各项目具体得分×相应权重系数）的总和÷3（即最终得分用10分制表示）

本次横评我们收到了目前市场上占据主流地位的9个品牌共计14款产品，其中传统5：4显示比例的产品7台，16：10宽屏幕液晶显示器7台。遗憾的是，也许由于厂家对本次横向评测有自己的考虑，在多次沟通后，飞利浦方面犹豫再三，还是决定不送样机参加今年的横评；而Acer则因为样机申请流程复杂，周期较长，产品未能在样机征集期内送到。下面我们将对参加本次横向评测的产品在测试中的表现进行逐一点评。

19英寸液晶显示器组

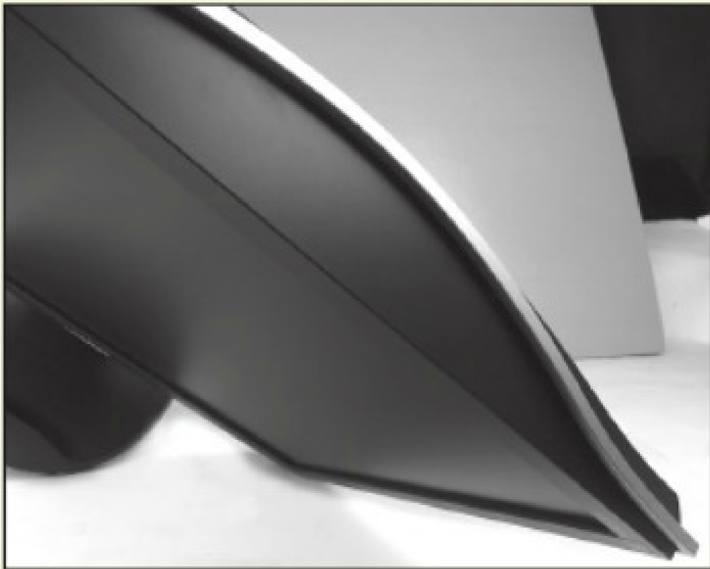
（以产品送测的先后为序）

优派VG930m ——均衡的“雅典娜”



型号：VG930m　**响应时间**：8毫秒　**参考价格**：2099元
咨询电话：800-820-3870

被优派称为“雅典娜”机型的VG930m是其近期推出的VG系列液晶新品之一，它在外观设计中引入了大量曲线，但仍采用优派传统的银黑双色，黑色主体辅以银色曲线修饰，外形流畅而富有动感。与之前的VG920m相比，VG930m增加了360°旋转和屏幕升降功能，配合仰角调整，用户能很方便地找到最适合自己的观看角度。VG930m提供了DVI+D-Sub双头输入，其支架背面提供了两个理线夹，可将各种线缆约束起来，以保持桌面整洁。它的内置音箱隐藏在下方面板内，音质较为单薄，但能满足一般视频和游戏的发声需求。


机身曲线流畅

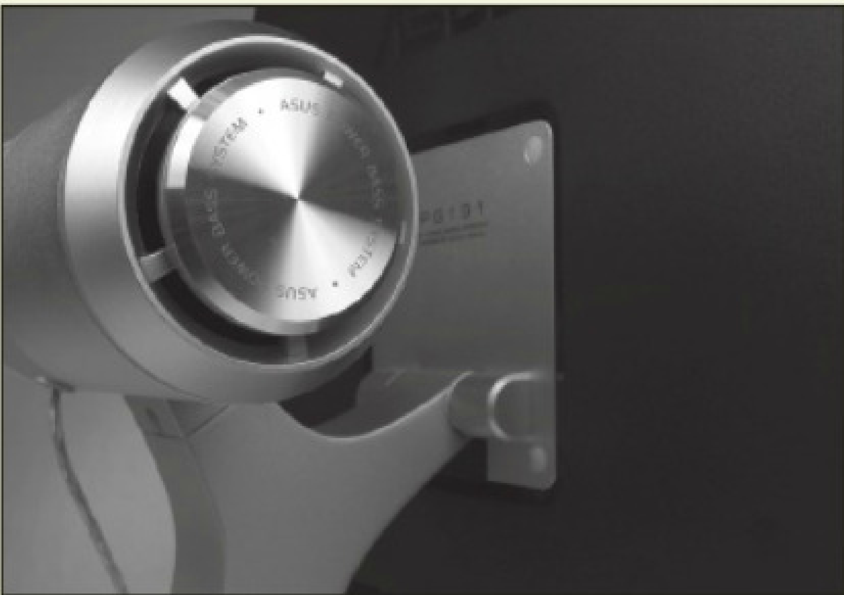
与此次参测的许多其他产品一样，VG930m也将其OSD控制按键放在了机身侧面（右侧），这似乎也是一种使机身正面更简洁的流行设计趋势，5个控制键均在机身正面对应位置印有功能标识。黑屏状态下VG930m的屏幕漏光不明显，灰阶过渡不错，尤其是高光部位层次过渡比较清楚，相当来说暗部细节表现要弱一些。其文字显示锐利，色彩还原比较准确，略微偏暖（测试中采用6500K色温），整体鲜艳而不夸张，尤其是对人物肤色还原得很好。它的实际可视角度表现不错，在左右约60°附近观看时色彩仍可接受。

样机附件齐全，提供了多语种快速安装指南与驱动光盘，光盘里有详细的PDF版说明书。优派承诺为其液晶显示器用户提供7天包退、1个月包换和3年免费保修服务，足见厂商对其产品的信心。

全能选手 ——华硕PG191



型号：PG191　**响应时间**：2毫秒
参考价格：3999元　**咨询电话**：800-820-6655


2.1音箱的低音单元被安置在稳固的全金属支架上

PG191的外观设计具有一定的水准，由于采用了触摸控制方式，有效避免了各种按键对外观的影响。不过在我们的测试过程中，PG191的触摸控制偶尔会不大灵光。另外全金属底座也令产品的重量也达到了10公斤以上，是本次参测产品中最重的，不过这也为PG191带来了良好的稳定性。（下转78页）

名词解释

黑白响应时间：是液晶显示器各像素点对输入信号反应的速度，即像素由暗转亮或由亮转暗所需要的时间（其原理是在液晶分子内施加电压，使液晶分子扭转与回复）。常说的25ms、16ms就是指这个响应时间，响应时间越短则使用者在看动态画面时越不会有尾影拖拽的感觉。一般将响应时间分为两个部分：上升时间（Rise time）和下降时间（Fall time），而表示时以两者之和为准。

灰阶响应时间（GTG gray to gray）：灰阶代表了由最暗到最亮之间不同亮度的层次级别。这中间层级越多，所能够呈现的画面效果也就越细腻。以8bit panel为例，能表现2的8次方，等于256个亮度层次，我们就称之为256灰阶。LCD屏幕上的每个像素，均由不同亮度层次的红、绿、蓝组合起来，最终形成不同的色彩点。灰阶响应时间则是指灰阶之间转变过程的平均值，此参数才能更加真实地反映出一台显示器的性能。

对比度：指的是一幅图像中明暗区域最亮的白和最暗的黑之间不同亮度层级的测量，差异范围越大代表对比度越大。

可视角度：显示器的可视角度是指从不同的方向可清晰地看到屏幕上所有内容的最大角度，CRT显示器的可视角度理论上可接近上下/左右180度。由于LCD是采用光线透射来显像，所以LCD的可视角度相比CRT显示器要小——在LCD中，直射和斜射的光线都会穿透同一显示区的像素，所以从大于可视角以外的角度观看屏幕时会发现图像有重影和变色等现象。

TCO安规认证：TCO系列认证为瑞典专业雇员联盟（TCO）于1992年开始在MPR II的基础上，对显示器等电子设备在生态（Ecology）、能源（Energy）、辐射（Emissions）以及人体工程学（Ergonomics）等方面提出的更高要求和更严标准，逐渐演变成了目前世界通用的、包括TCO 92/TCO 95/TCO 99/TCO 03/TCO 05/TCO 06等在内的TCO系列标准。其中TCO 92是针对显示器的包括电磁辐射、电源自动关闭、提供耗电量数据、符合防火及用电安全等多方面的标准；TCO 95在TCO 92的基础上加入了对环境保护和人体工程学的要求，强调了低电磁辐射、低磁场辐射标准，其覆盖范围涉及显示器、键盘和系统单元等；TCO 99则进一步提出了更严格、更全面的环境保护、用户舒适度等标准，对键盘等设备的设计也提出了具体规定。而TCO 03作为第四代TCO认证标准，在对显示器的生态、能源、辐射以及人体工程学等多个方面的规定中，除了辐射方面外，TCO 03均比TCO 99有所加强，成为全球最全面、最严格的新一代高品质显示器的认证标准。

TCO 05的认证方式发生了很大的变化，认证内容包含了人体工程学、辐射控制、节能及生态环境保护等多种要素。TCO Development在移动平台部分主要侧重点在LCD、环保和可扩展性方面，对液晶显示器的亮度均匀度、对比度、反射系数、色彩表现、人体工程学设计等都提出了较高的要求。

2006年瑞典专业雇员联盟又发布了最新的TCO 06认证，相对过去的TCO 03，新的认证着重于视频应用方面，并根据视频应用的实际需求做出了一些修改，添加了新的条款。简单来说，TCO 06加强了对亮度、色彩偏差、灰阶方面的要求，而对能耗、像素排列等方面则有所放宽，另外增加了对响应时间、暗部细节表现等方面的内容。也正是由于新标准对视频应用的偏重，部分具备多种视频输入接口的大尺寸液晶显示器被划分入“TV/Media Display”类别。至截稿时通过TCO 06的液晶显示器共有7款，分别是：明基FP241W/FP241WZ/FP241VW（均为24英寸），EIZO FlexScan S2110W/ColorEdge CE210W/FlexScan S2111W（均为21英寸）和三星215TW（21英寸）。



TCO 06认证标志

WEEE：欧盟关于报废电子电气设备指令，主要为电子设备在回收时实现这些废物的再利用、再循环使用和其它形式的回收，以减少废弃物的处理。同时改进涉及电子电气设备生命周期的所有操作人员，如生产者、销售商、消费者，特别是直接涉及报废电子电器设备处理人员的环保行为。

RoHS：即欧盟《关于在电子电气设备中禁止使用某些有害物质指令》，于2003年与《报废电子电气设备指令》（简称WEEE指令）同时公布，以降低电子设备所含有害物质对环境的影响。其中RoHS指令更是要求在2006年7月1日之后在欧盟地区上市销售的所有电子产品中含有以铅为首的6种有害物质一律不得超标（铅含量不得超过0.1%）。

（上接76页）画面表现方面PG191的标准色温有些偏蓝，整体来看PG191的色纯度与色阶还原在同类型面板产品中是比较出色的，色彩表现自然通透。对比度方面这款产品达到了800：1，暗部表现较好，在灰阶测试中可看到灰度6%的色块，而亮部表现则相对较差，在强调亮部表现的图片测试中细节损失较多。视频与游戏方面的应用是这款产品的特长，对暗部细节的还原可让用户感受到更真实的效果。总体来看PG191表现出了较好的性能水准，丰富的功能和扩展性也令人满意，不过近4000元的价格确实有些高了。

气度沉稳 ——明基FP92E s

型号：FP92E s
响应时间：5毫秒
参考价格：2099元左右（新品价格待定）
咨询电话：400-888-0333



FP92E s是一款5：4比率的标准19英寸产品，从外形上看没有什么特别的设计，面板底部带有扬声器的下边框微微向前翘起，形成了一个很有个性的弧度，它的控制按键位于这个“下巴”的正中央，在控制方面比FP93VW要舒服得多了，而且它提供了较多的选项，包括“图片”“动态”“标准”等显示模式。在底部除了集成扬声器外，还在右侧提供了一个耳机插口。这款产品同样使用了内置电源和DVI、D-Sub双接口，造成其重心也有些偏高，加上底座虽大但不是很重，因此站立也不是很稳定。



senseye的标志，实际使用中这款产品的图像表现确实不错

尽管外形没有什么特点，但显示质量同样是消费者重视的项目，而这恰好是FP92E s的长项，在对比度测试、灰阶测试等项目中这款产品成绩很好，在灰阶测试的暗端甚至能看到1%的色块，而色阶表现也不错，只是亮端略有不足。在色彩表现方面，这款产品的表现很好，色彩显得更加鲜艳和饱满。虽然这款产品同样采用5ms面板，但在视频测试中几乎看不到拖影现象，游戏测试中则偶尔有轻微的拖影现象。

高对比度娱乐选择 ——LG L1970H

型号：L1970H
响应时间：8毫秒
参考价格：2199元
咨询电话：800-810-5659



LG L1970H外观简洁，四面边框很窄，电源键和操控按钮隐藏在机身下侧，机身模具精细，做工很好。全黑背景下屏幕很难看到漏光，而白色和三原色下的亮度均匀。由于对比度很高，其灰阶层次过渡很好，不过暗部细节表现一般。得益于高对比度，L1970H在显示图片和视频时色彩显得很通透，整体色调虽然偏艳，但视觉效果很好。其左右可视角度表现不错，而垂直可视角度一般；要使色彩失真较小，显示器仰角不可过大。显示器标称响应时间为8ms，LCD Test软件中观测值在6～9ms区间，而文字处理、视频回放、游戏等实际应用中的拖影比较轻微。



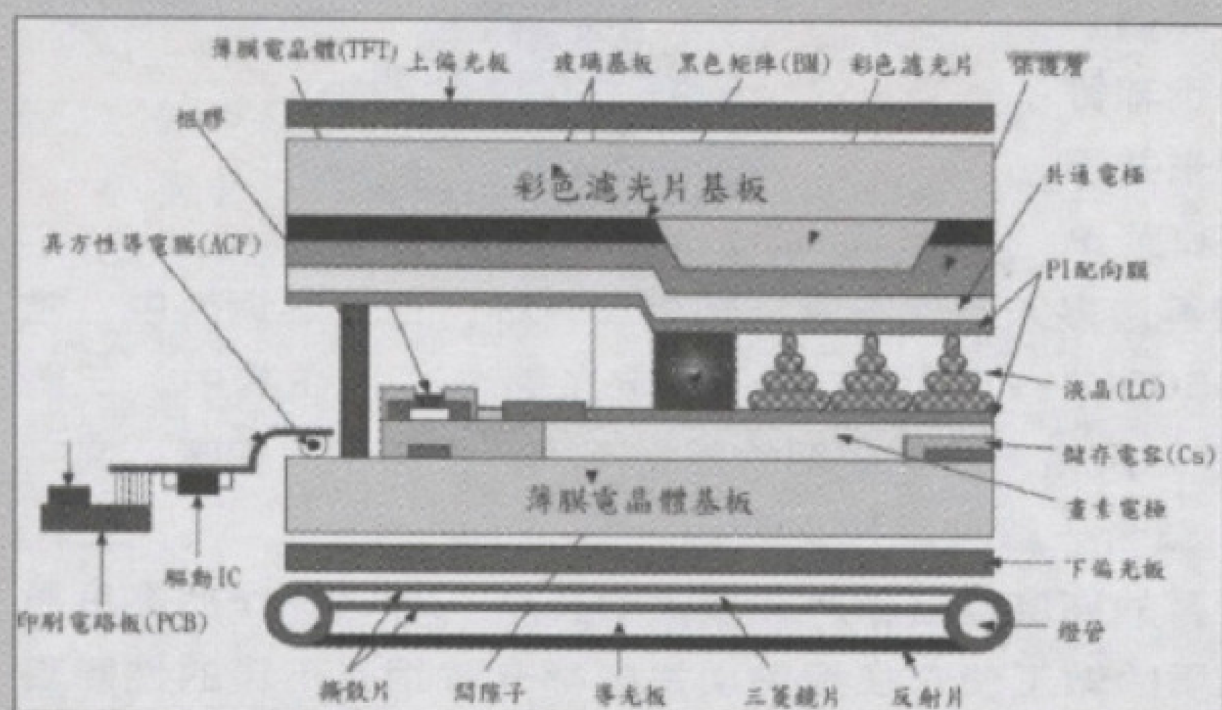
外观设计简洁，质感很好

L1970H采用LG“f-Engine plus复真二代”芯片，配合Forte Manager软件提供了相当丰富的调整功能，并提供了电影/文本/正常/用户自定义显示模式的快速切换，易用性较好。就玩游戏、看电影等应用而言，L1970H的高对比度和鲜艳的色彩表现可给用户带来更多视觉乐趣，是一款适合家庭娱乐应用的产品。

“面子学问”——通过面板挑选液晶显示器

液晶面板的质量是决定液晶显示器性能高低的最重要因素，故而什么型号的液晶显示器采用了什么类型的液晶面板一直是消费者非常关心的问题。虽然面板质量不能决定一切，但毫不夸张地说，经验比较丰富的DIY爱好者只要看到面板类型，就可以确定一款显示器的基本规格和性能。

尽管在液晶面板的发展中，曾经出现过很多技术，但这些技术或者被淘汰，或者转向其他如手持设备市场等，目前在民用液晶显示器市场上，主要的面板类型就是TN、



图为TN面板的液晶盒，实际上面板中每个微小的液晶盒都是很复杂的

MVA/PVA三种类型。虽然IPS、OLED等技术都有进入民用市场的趋势，但至少在未来可以预见的一段时期内，我们并不认为它们能很快取代目前技术成熟、成本合理的TN和MVA面板。

首先，应该明确的是目前液晶显示器的工作原理都是差不多的：液晶分子在电场的作用下改变角度，通过对光线的不同遮挡程度实现不同的透光度，这些光线通过色彩层后表现出的就是明暗不同的三原色（红、绿、蓝），然后通过不同比例的三原色组合在表面投射出各种色彩。对于LCD非常重要的指标如可视角度、响应时间，甚至亮度、色彩数等都与液晶分子的工作方式有很大关系，而TN、MVA和IPS等面板的区别也正是在液晶分子的排布和控制方式上。

1.TN（Twisted Nematic，扭曲向列型）面板

当TN面板的液晶盒中所有的分子处在不加电的情况下时会呈特殊的扭曲状排列，并且引导光线在通过液晶盒时旋转。由于液晶盒上下各装有一个互相垂直的偏振光片，因此光线在其中被扭曲后能够正常透出。而一旦上下板间加电，液晶呈整齐排列时，因为不存在光线的扭曲，光线不能透过另一面的偏振光片，这时此液晶盒变成完全不透光的。而在这两个状态之间，通过不同的扭曲程度，液晶盒可实现不同的透光率。

TN面板的问题其实相当多，较大的扭曲角度会造成响应延迟、液晶分子的排列方式造成可视角度偏小、不容易控制的液晶盒透光率造成色彩数偏低等，不过通过各种方式进行改进后，它的问题得到了一定的解决，但在可视角度和色彩数方面还是存在缺陷。

2.MVA（Multi-domain Vertical alignment，多象限垂直配向技术）面板

为解决TN面板的问题，MVA采用了相当特殊的液晶排布方式：在液晶盒上下有特殊的凸出物，当加电后液晶分子会竖直排列，但其角度会由于这一凸出物的阻碍而小于90度，因此在状态变化上较TN面板要快得多，且倾斜的液晶分子让它在可视角度等方面有更好的表现。另外还有一种类似的面板技术PVA（Patterned Vertical Alignment），它同样是垂直趋向技术，但不需要凸出物，而是采用间隔排列而非对齐的上下电极，让加电后的液晶分子自然形成角度。

3.IPS（In Plane Switching，平面转换）面板

技术相对来说变化更大，它的液晶旋转方向是在平面内，而不会变成垂直于基板的状态。其电极被安装在液晶盒的同一侧，加电后，液晶分子会在平面内旋转，可实现很出色的可视角度，但因为旋转角度比较大，因此响应时间是它的短处。

4.OLED（Organic Light-Emitting Diode，有机发光二极体显示）面板

目前看来是下一代液晶面板中最被重视的，且已在小型显示屏上得到了应用。它采用的是自发光二极管，不需要使用目前LCD上普遍采用的背灯，可以做得非常轻薄，甚至允许进行卷曲。OLED目前需要解决的问题主要是寿命和成本，不过OLED在手持和数码设备上的大规模使用，预示着这些问题已在小尺寸产品上得到了解决。

最容易被“忽悠”的几个方面：

1.对比度：一般而言对比度越高说明屏幕显示质量越好，但过度强调对比度是没有意义的，如一些厂商标称的高对比度往往是在非常高的亮度下进行测试，此时确实可以得到非常漂亮的对比度数值，但实际上，白色部分已经亮得刺眼，黑色部分的表现则仅是凑合而已，不具有实用价值。我们认为，即使考虑到一些玩家确实会使用较高亮度玩游戏，但在高亮度下，400：1的对比度也足够了。

2.色彩数：我们在市场上见到的LCD显示器大多会标称为“16M色”，但在实际表现中其差别却非常明显，因为大多数TN面板是6b面板，即可显示色彩数为2的6次方，远远达不到8b面板16.7M的发色数。目前通过一些色彩补偿算法，TN面板最大可支持到16.2M色。但商家并不会对普通消费者进行说明，除了仔细研究厂商资料外，对普通消费者而言，了解面板类型是最简单的判断方法。

3.响应时间：在面板介绍中，我们多次提到了响应时间的问题，有些厂商会仅仅将像素点由黑变白，我们称为“上升时间”的部分标称为响应时间，这显然是不合适的。另外目前还有一些厂商宣传灰阶响应时间，但是因为灰阶涉及的起始点、最终点以及测量方式等比较复杂，而且缺乏标准，因此消费者也不应当过分迷信这一指标。

三星931C ——高指标的诱惑

型号：931C　**响应时间：**2毫秒
参考价格：2199元　**咨询电话：**800-810-5858



三星931C延续了韩系厂商时尚的外观造型：纯黑色的框体配以圆形的底座，简单、深邃的色彩搭配显得沉稳大方。显示器提供D-Sub与DVI双接口，并采用内置变压器设计，节省了用户的桌面空间。OSD菜单控制区安置在屏幕右下方的边框上，塑料按键键程较短，虽不会发生误触的现象，但要调整也需花些力气。显示配置菜单项目较多，可根据实际需要进行微调。内置多国语言显示却暂无中文，使用起来并不方便。不过OSD菜单显示时间、位置等诸多人性化设置，却相当详细。在色彩调整中，常见的9300K、6500K、sRGB与用户自定义等选项均在其中。三星931C显示器的显示风格与欧美硬朗的感觉不同，色彩稍有偏暖，文字显示较为锐利，适合一般家庭用户使用。


金属质感强烈的电源按键

不能调节屏幕的高度是这款产品最大的弱点，300cd/m²的亮度虽不是很吸引人，但2000：1（动态）对比度却相当吸引眼球。优质的做工使它在相关项目中都有着相当不错的性能表现。2毫秒的灰阶响应速度，视频、游戏中不会再出现拖影现象。虽在某些方面满足不了专业人员挑剔的眼睛，但足以胜任家庭娱乐与办公等日常应用。

索尼SDM-S95F——商务大气之选

型号：SDM-S95F　**响应时间：**8毫秒
参考价格：2499元　**咨询电话：**800-820-9000




可升降的底座

“怎么有这么难看的显示器”，虽然这句话让定位商业用户的索尼SDM-S95F颇为难堪，但一位小编的原话着实代表了一部分人的看法，当然，萝卜青菜各有所爱，笔者就觉得简洁明快的外观并不是坏事。S95F底座可升降，且可以依靠阻尼停留在适当位置，相当方便。

S95F的测试表现则让人看到其真实表现，这款显示器的色彩表现相当优秀，灰阶/色阶过渡自然，层次丰富，比较适合用于（要求不太严格的）家庭图像处理。优秀的电路控制（内置色彩过滤器和伽玛控制）加上高素质液晶面板，让它在“对比度与亮度均匀度”、“灰阶/色阶表现”和“色纯度”3个与画面质量息息相关的测试子项目中轻松获胜，另外它对我们测试用的彩色样张的还原也非常地出色。

动态画面则属于S95F不太擅长的领域，一方面非宽屏规格让它在视频播放时不能完全利用显示空间，另一方面其延迟表现并不算太好，高速运动的画面（视频、游戏……）中会产生不太明显得拖影，可能是索尼考虑到商业用户主要是静态图像、文字处理吧。

作为国际知名厂商，索尼的技术支持和售后服务还是令人满意的，在除了“网站服务”之外的其他调查项目中都获得了优秀的成绩，但是希望厂家能够为用户设立交互式论坛提供更方便的服务选择。另外这款产品随机搭配的色彩配置文件以及调整工具软件体现出大厂风范，值得其他厂商学习。

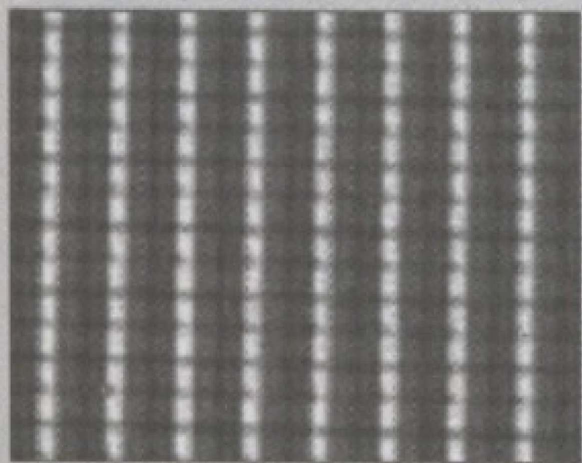
液晶显示器选购技巧

LCD替代CRT显示器已成定局的今天，各种LCD新产品层出不穷，甚至超过了当年CRT市场的盛况，怎样鉴定一款LCD的品质，成为DIY爱好者面临的一个重大问题。挑选一台称心如意的显示器并不是很容易的事，除了通过各种媒体了解信息之外，在卖场的挑选也非常重要，我们在这里提供几个挑选的技巧和注意事项，希望能对读者有所帮助。

首先是主观的显示效果，由于在卖场中商家往往采用分频器将输出信号同时连接到数台显示器，因此信号损失较明显，很难看出实际的显示效果，应该要求商家单独连接自己感兴趣的产品，这时的显示才比较正常。

尽管显示器、特别是LCD显示器的个体差异比较明显，但有些基本的设计我们完全可通过样机进行了解。如所谓无辐射的LCD显示器，面板背后的电路板和内置电源仍然会有比较强的电磁辐射，相对于四面有金属屏蔽的机箱来说，显示器的塑料外壳对辐射没有什么阻挡，所以较负责任的厂商会在LCD中安装类似CRT显示器的金属遮罩，用户可通过背后的散热孔观察其中是否有金属屏蔽罩以及其包覆的程度。

对于面板的选择，有经验的DIY爱好者会使用一些手段如放大镜等观察像素的排列情况，如IPS面板应该能看到呈箭头型，一些改进的TN面板也能看到像素并非是整齐排列而是错开的。另外趁商家不注意的时候可用手指轻按面板，测试面板的硬度（注意千万不要用指甲划屏幕）。


最普通的TN面板像素排列整齐


改进型的TN面板像素交错排列

在通过样机基本了解了设计和显示效果后，目光就要放在商家拿来的商品上了。首先要注意包装箱是否完整，如果出现了拆过箱的痕迹，最好不选择，因为这款显示器很可能经过了使用，较好的可能是厂商对样机进行轮换展示时曾经启用过，比较糟糕的则可能是退换货。同样在开包装的过程中，还要注意包装中电源线（可能还有变压器）、信号线、说明书、驱动盘等是否有缺失以及包装是否完整。在取出产品后，应该检查产品是否有划痕和污迹等，特别是液晶屏的表面。

接电后，应该首先观察整个液晶屏的亮度均匀性，特别是边缘是否有露光的情况或有明显的亮点（TN面板为亮点，有些类型的面板为暗点）。其后我们应使用纯色图片观察，最好能够用DisplayX、DisplayMate 1.25一类的测试软件输出三原色的纯色测试画面，在观察色纯度的同时，还可观察所有像素点的色彩是否有缺失。而且它还提供了纯白和纯黑画面，可用来测试亮点和暗点。

另外许多厂家都开发了一些用于改良显示效果的技术，为方便用户选择，这里简单介绍一下：

1.三星（SAMSUNG）

MagicTune：通过鼠标简单点击，便可很快地应用个别调整或预先定义调整的宏来维持显示器最适宜的效果。

MagicBright2：是一种显示器亮度增强技术。

MagicSpeed2：在保证液晶显示器色彩饱和度、视角等重要性能的前提下提升LCD响应时间。

MagicColor：该技术利用三星独有的ACE和ASE控制芯片使色彩更为丰富，颜色饱和度更好。

2.优派（ViewSonic）

AutoTune自动调整功能：信号自动调整功能可使影像准确地呈现在屏幕上，延长显示器的灯管使用寿命。

ClearMotiv动画清晰显像技术：可缩短液晶分子的反应速度，减少拖影。

XtremeView超广视角：可提供水平170度以上的视角。

SuperClearMVA技术：通过新的液晶分子控制技术，提高对比度、色彩方面的表现和响应速度。

3.华硕（Asus）

靓彩智能显示引擎：将独立的IC芯片和软件结合起来进行综合运算，使LCD显示器在显示品质方面得到提高。

4.LG

锐比技术：全称为Digital Fine Contrast，是一种针对对比度的优化技术。

5.索尼（SONY）

一触式智能Eco模式（Intelligent Eco Mode）：快速背光调节，可减低电源消耗，延长显示屏的寿命。

伽玛色彩调校功能（Gamma Control）：通过内置程序确保色彩还原的准确性。

6.明基（BenQ）

插黑技术（Black Frame Insertion Technology）：此技术以人眼视觉原理为出发点，能在不改变LCD背光模组的情况下，在相邻两帧或数帧之内插入一帧全黑帧，用以达到增加总帧数的效果，同样实现了近似于CRT的动画显示效果。

总体来说，各厂商使出浑身解数推出的特色技术，其最终目的在于将液晶显示器所具有的亮度、对比度、色彩显示与响应时间等无法媲美传统CRT的指标进行相应提升，达到广大消费者所能接受的范围之内。

随意旋转 ——AOC 197P+



型号：197P+
响应时间：2毫秒
参考价格：2199元
咨询电话：800-858-1777

珍珠黑色的冠捷197P+，表面采用类钢琴漆处理，显得一派珠光宝气。窄边框的设计已成为时尚液晶显示器设计中必不可少的元素，197P+自然也少不了，隐藏在下边框底沿的OSD按键，不会打破整体的美观设计。OSD按键居中的设计使操作时较容易控制，圆形按键之间相隔的距离较为得当，并在此提供前置耳机接口。为体现出197P+的简洁与功能性的融合，AOC还为其加入了小巧的内置音箱，2W的功率虽小，但聊胜于无。

197P+滑轨式多功能支架设计，可使屏幕在上下7厘米高度范围内自由升降，且可以左右45度旋转、90度垂直旋转屏幕。在测试中发现197P+同样有漏光现象，色彩显示饱满，在局部却有些暗淡。在对比度测试、灰阶测试等测试项目中，它的表现尚可，没有可以值得称道的亮点。

19英寸宽屏液晶显示器组

优派VG1930wm ——简练实用宽屏



型号：VG1930wm
响应时间：5毫秒
参考价格：1999元
咨询电话：800-820-3870

VG1930wm是优派目前的主力19英寸宽屏机型，单看外观风格和键位设计，它与本次优派送测的一款机型VG930m几乎如出一辙。不过从实际表现来看，VG1930wm的画面风格与VG930m有很大差别，OSD菜单的设计也有细节上的不同，并不能单纯地看作是后者的宽屏版本。

全黑背景下，VG1930wm的屏幕能观察到漏光，左右下方比较明显。它的灰阶过渡良好，尤其是暗部过渡清晰，而高光部位稍逊。其显示风格明显偏向于欧美用户，即使色温设在最低的5400K，整体色调仍偏冷偏蓝，但可手动调节RGB值来改善。其实际可视角度一般，左右超过约50°色彩变化就比较明显了。VG1930wm的亮度很高，加上5毫秒的响应时间和宽屏显示的优势，在视频应用和支持宽屏分辨率的游戏中能获得很不错的表现。

低端之王 ——美齐JT198ZP



型号：JT198ZP
响应时间：5毫秒
参考价格：1999元
咨询电话：021-82782360

受成本限制，JT198ZP没有出众的指标，它强调的是性价比。显示器的对比度/亮度表现不太好，软件测试“黑标准调整”（Black-Level Adjustment）中可以勉强看到6，暗部层次较为欠缺，由于只使用了6bit面板，色彩过渡稍显生硬，但依然在可接受范围内。JT198ZP的响应时间明显比之前测试的S95F快，这让它更适合游戏和视频，但由于其暗部表现的欠缺，让它的得分没有得到更多提升。

美齐的官方网站相当“偷懒”，显示器的具体参数少得可怜，说明书也含糊其词，其实对于用户来说，没有人会苛刻一款低端产品的指标。



苹果风格 ——明基FP93VW

型号：FP93VW　　**响应时间：**5毫秒
参考价格：1999元　　**咨询电话：**400-888-0333

FP93VW给人的第一感觉就是“苹果味”十足，整体感很出色的纯白外壳和我们平时见到的LCD大相径庭，加上时尚的16：10屏幕，非常吸引眼球。不过为避免破坏LCD正面的整体设计，它将控制键都置于侧面，加上几个按键相隔较远，在进行比较复杂的调节时比较麻烦。较长的支撑臂使其重心较高、容易摇晃。

FP93VW采用了DVI+D-Sub接口，但仅提供了D-Sub连线。在测试中，这款产品的灰阶表现和亮度均匀性方面不是很出色，色彩表现略显干涩。FP93VW采用5ms面板，在响应时间测试中也完全可达到其标称的数值，但在视频和游戏测试中，有轻微的显示延迟情况。

低调 沉稳 内敛 ——LG L194WT

型号：L194WT　　**响应时间：**5毫秒
参考价格：1799元　　**咨询电话：**400-819-9999

LG L194WT是一款16：10分辨率的19英寸显示器产品，控制按键设计在显示器右侧边框的背部，离“得心应手”尚有差距。这款产品同样使用了内置电源和DVI、D-Sub双接口，加之塑料底座并没有强化重量，造成其重心稍有些偏高。

L194WT的性能表现不错，OSD菜单中丰富的可调节项目为日常使用提供了便利，且它是一款支持HDPC的宽屏产品。在对比度测试、灰阶测试等项目中，这款产品成绩较好，色阶表现也不错，只是亮度略有不足。在色彩表现方面，L194WT通过复真芯片将色彩显得更加鲜艳与饱满。另外这款产品采用5ms 16.2M色TN面板，在视频中几乎看不到拖影现象，游戏测试中则偶尔有延迟现象。





宽屏力作 ——三星931BW

型号：931BW　　**响应时间：**2毫秒（灰阶）
参考价格：2199元　　**咨询电话：**800-810-5858

三星931BW给人的第一感觉是它像压扁后的931C，纯黑和整体感、光艳十足的外壳给人良好的视觉感受，加上16：10屏幕与较高的技术指标，相当引人注目。为了避免破坏产品正面的整体设计，三星将控制按键都置于底部边框。

在外部调节方面，这款产品的支架只能进行俯仰调节，可调节的范围大概在－10°～20°之间。由于底座支架不具备升降功能，将其安置在高度不同的桌面时，使用起来并不舒坦。

931BW采用了DVI+D-Sub接口，包装附件齐全。在测试中，这款产品的灰阶表现非常出色，但亮度均匀性上控制得并不是很好，上下方有明显的漏光现象。色彩表现虽然没有什么问题，但给人的感觉是略微过艳。这款产品采用2ms面板，在响应时间测试中完全可以达到其标称的数值，但在视频和游戏测试中，有非常微小的显示延迟情况。附加的MagicBright功能可随意调节相应亮度以达到实际应用的需求，较为方便。

深邃镜面 ——华硕PW191



型号：PW191　　**响应时间**：8毫秒
参考价格：3288元　　**咨询电话**：800-820-6655

除了显示比例的区别之外，PW191的外观基本与PG191一样，同样采用触摸控制，OSD菜单和控制感受也与PG191相同，不过PW191不提供对SRS音效的支持，同时取消了单独的低音单元。另外PW191的支架也有所改变，屏幕可作90°旋转，不过由于支架支持的俯仰角度范围较小，因此屏幕旋转时容易与底座或桌面上的其他物体刮蹭，用户在使用时需要特别注意。



PW191的屏幕可进行90°的旋转

从实际的测试来看，PW191在各个方面较PG191都有一定缩水，响应时间与可视角度相对都要差一些，其中可视角度的下降对用户的影响比较明显。值得注意的是PW191的工作功率也从PG191的近90W下降到48W，对于部分用户而言是个好消息。

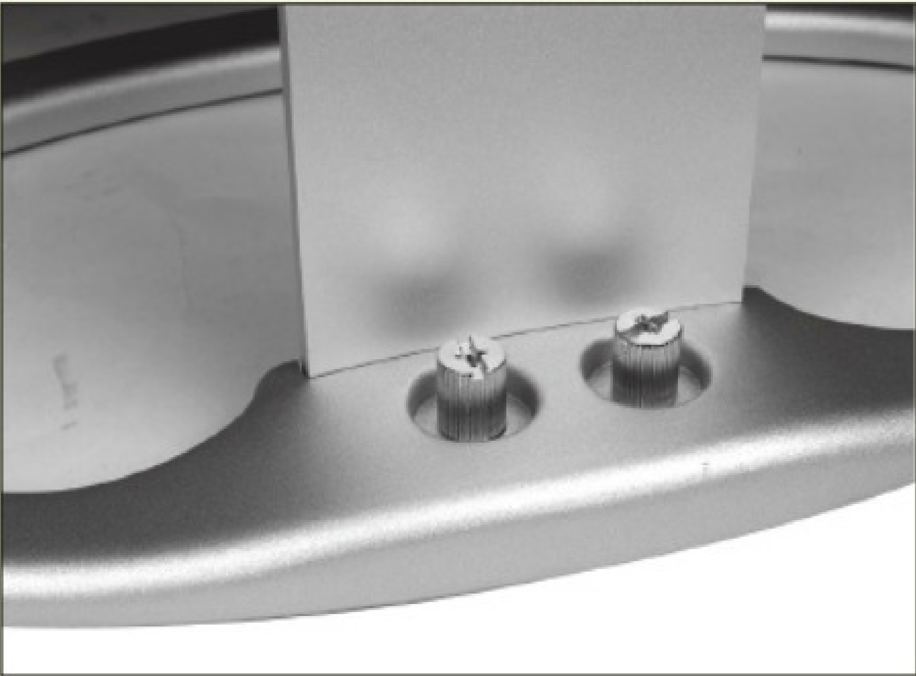
PW191的画质表现一般，色温明显偏冷，整体色彩表现与同门的PG191相比还是有一定差距。尽管厂家标称的对比度达到了600：1，但在明暗两端的表现也只是平均水平，相对而言暗部要好一些。而偏冷的色温与较好的暗部细节表现似乎也成了近期华硕产品的一个特征。在高速动态视频中PW191出现了轻微的拖影现象，不过并不会对使用感受造成明显影响。

电视的型，液晶的心 ——长城A93



型号：A93　　**响应时间**：8毫秒
参考价格：1699元　　**咨询电话**：400-811-8888

从外观上来看，A93较趋向于一台液晶电视，屏幕两端的环绕音箱虽不会占据机身较多的空间，但仍旧被设计成较为流行的竖直造型。纤薄的机身厚度也使A93不得不采用外置变压器这样的设计。OSD按键安置在屏幕的正下方，使外观整体和谐统一。蓝色电源指示灯虽会在寂静的夜晚增加少许色彩，但从应用的角度来说，耀眼的灯光会分散使用者的注意力，造成视觉疲劳。采用2颗手拧螺丝固定的弧形金属底座，延续了天韵系列简约的设计风格，不会占用用户过多的桌面空间。背部提供了音频输入、D-sub、DVI、电源接口，但支架上并没有理线装置，感觉略为杂乱。


通过手拧螺丝固定的底座，相当牢固可靠

天韵A93内部OSD菜单的可设置项目继承了长城系列明显的“特点”，一如既往的比较简单易懂，可供调节的项目很少：仅有亮度/对比度、色温（三原色）、相位等基本的调节功能，缺乏进一步挖掘的潜力。A93可提供1440×900的最高分辨率和850：1的对比度，亮度典型值为250cd/m²。在实际测试中，屏幕四角与中央相比稍暗，下方有少许漏光现象，亮度均匀性控制得并不是很好。常用的6500K色温明显偏红。而9300K色温则又过于偏冷，即使进行三原色调节，也不能将以上现象完全消除，内部色彩控制得不是很理想。在可视角度上，A93处理得较为得当；不过色彩过渡与高阶亮、高阶暗的结果无法令人满意，其价位倒是参测产品中最低的。

2006液晶显示器售后服务调查

液晶显示器售后服务调查表

	索尼(SONY)	优派(ViewSonic)	三星(SAMSUNG)	华硕(ASUS)	LG	明基(BenQ)	冠捷(AOC)	美齐(JEAN)	长城(GreatWall)
官方网站	www.sony.com.cn	www.viewsonic.com.cn	www.samsung.com.cn	www.asus.com.cn	www.lg.com.cn	www.benq.com.cn	www.aocmonitor.com.cn	www.jeanchina.com	www.greatwall.cn/monitor
售后服务电话	800-820-9000	800-820-3870或021-62473-182	800-810-5858	800-820-6655或021-34074-610	400-819-9999	400-888-0333或0512-6807-3500	800-858-1777	不详	400-811-8888
服务监督电话	无	无，官方网站有针对服务留言项目	无	800-820-6655	无	无	800-8581139或0591-8528-5555转8819	无	无
售后电话服务时间	周一至周六早九点～晚9点，周日早九点～晚6点	全年24小时接听	周一至周五早8点～晚10点，周六至周日早8点～晚6点	周一至周日早9点～晚6点	全年24小时接听	周一至周五早8点～晚6点	官方未明确时段	/	官方未明确时段
电话接通率	服务时间内100%可接通	服务时间内100%可接通	100%接通，但敏感时间需要等待	服务时间内100%可接通，某些时段需等待少许时间	服务时间内100%可接通，凌晨也不例外	服务时间内100%可接通	工作日内80%可接通，在稍晚时有电话留言功能	/	工作日内80%可接通
服务态度	优秀	良好	良好	优秀	优秀	良好	良好	/	良好
问题回答准确率	在面板问题上有所含糊不清	所有问题回答详尽	所有问题回答较为详尽	个别技术问题需要转接	关于亮点问题需拔打维修站电话进行确认	技术指标问题需旁人协助解答	关于面板问题无法正确解答	/	在面板技术与保修细节上稍有含糊不清
官方网站产品介绍	技术指标详细	技术指标详细	技术指标详细	技术指标详细	技术指标详细	技术指标详细	技术指标详细	仅列出主要指标	仅列出主要指标
驱动、文档下载	有	有	有	有	有	有	无送测机型驱动下载	无送测机型驱动下载	无送测机型驱动下载
FAQ页面	有	有	有	有	有	有	有	无	无
意见回馈	无	有	有	有	有	有	有	有	无
交互论坛	无	有	有	有	无	有	有	无	无

售后服务依旧是每次横向评测中考察的重点，主要针对于厂商提供的电话与官方网站相关产品介绍、相关服务两个方面。对于现在的使用人群来说，电话始终是较为方便快捷的交流方式，足不出户便可解决或了解相关事项。此次参评的9大LCD厂商中，仅有美齐未能提供800或400免费电话电话咨询热线（用户可直接联系其上海总部），并且其官方网站所提供的北京维修站电话甚至是“无此号码”，令人失望。而其他厂商均提供了较长的技术支持时间。从服务时间来说，基本为7×10小时，根据工作日的不同会有所出入（详细服务时间参见表格）。但也会出现服务特例，如优派与LG（彩虹服务）提供了本次调查中令人满意的7×24小时全年无休服务电话，而明基则只提供售前7天、售后5天的技术支持。

本次调查中向服务人员提出的技术问题并不多，除对具体型号显示器的相关规格与所用面板进行咨询外，主要以与消费者利益关系密切的保修方面问题为主。在本次调查中，除少数厂商对所用面板含糊其辞外，剩下的都能对相关问题予以细致的解答。值得一提是LG电子提供的彩虹服务，我们在凌晨两点拨打电话，依然有人值守，并对所有问题进行了耐心细致的解答和处理，承诺在规定时间内让临近的维修站联系我们对“有问题”的机器进行相关检测。值得赞赏的是华硕与AOC提供了服务监督电话号码，对服务不满的用户有了说理的地方，优派则通过网站留言的方式对服务进行打分和意见收集。我们希望今后能有更多的厂商提供类似的服务。

各个厂商在网站的建设思想上有着明显的区别，对产品的描述也是大相径庭，对产品均进行了分类叙述，并提供了相关文档、驱动程序的下载项目。对于常见问题与售后服务条款，在网站的服务类项目中，以单独页面进行显示，方便消费者进行阅读了解相关信息。从此处便可看出各厂商之间的区别，长城与美齐的官方网站以及相关页面比较简陋，驱动下载等服务也是较长时间未有更新过的项目。优派的服务页面最为细致，三星、华硕、明基居次，以上所述的厂商，将消费者所能想到、遇到、需要的问题、信息统统罗列在内，花点时间便可寻找到相应的答案。通过售后服务调查，我们深切体会到不同的厂商对待消费者这个弱势群体的态度，企业如何成长、产品如何立足，同样值得某些厂商反思。

参测液晶显示器得分总表

测试项目	分项目	厂商	Benq 明基	Benq 明基	SAMSUNG 三星	SAMSUNG 三星	LG	LG	AOC 冠捷	ASUS 华硕	ASUS 华硕	JEAN 美齐	SONY 索尼	ViewSonic 优派	ViewSonic 优派	GreatWall 长城
		产品型号	FP92ES	FP93VW	931BW	931C	L194WT	L1970H	197P+	PW191	PG191	JT198ZP	SDM-S95F	VG930M	VG1930-WM	A93
显示质量（10分，权重1.5）	显示质量测试（5分）	对比度与亮度均匀度（1分）	0.85	0.8	0.8	0.8	0.8	0.95	0.7	0.7	0.8	0.7	0.95	0.85	0.9	0.65
		灰阶/色阶表现（1分）	0.9	0.8	0.85	0.8	0.85	0.75	0.7	0.8	0.8	0.7	0.95	0.75	0.9	0.7
		色纯度（1分）	0.85	0.7	0.85	0.85	0.85	0.9	0.8	0.75	0.8	0.85	0.85	0.9	0.75	0.7
		响应时间（1分）	0.9	0.9	0.9	0.9	0.8	0.9	0.8	0.7	0.8	0.8	0.75	0.9	0.9	0.8
		可视角度与分辨率（1分）	0.9	0.7	0.9	0.9	0.9	0.9	0.85	0.7	0.8	0.8	0.9	0.8	0.7	0.9
	应用测试（5分）	文本（0.5分）	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.4
		彩色图样（1.5分）	1.3	1.2	1.3	1.3	1.3	1.35	1.2	1.3	1.4	1.2	1.4	1.35	1.2	1
		视频应用（1.5分）	1.2	1.1	1.3	1.3	1.2	1.3	1.2	1.25	1.35	1.4	1.25	1.3	1.4	1.1
		游戏表现（1.5分）	1.4	1.2	1.4	1.4	1.3	1.3	1.3	1.3	1.3	1.3	1.2	1.4	1.4	1.3
显示质量总分			8.8	7.9	8.8	8.75	8.5	**8.85**	8.05	8	8.55	8.25	8.75	8.75	8.65	7.55
外观及易用性（10分，权重0.75）	外观（3分）		2.3	2.8	2.5	2.47	2.27	2.6	2.17	2.5	2.7	2.3	2.3	2.7	2.7	2.53
	易用性（6分）	整机安装（0.5分）	0.4	0.4	0.5	0.5	0.5	0.35	0.5	0.5	0.5	0.4	0.5	0.45	0.45	0.5
		说明书和快速安装指南（1分）	0	0.8	1	1	0	0.8	0	0.5	0.5	0.6	1	0.8	0.8	0.4
		驱动程序（1.5分）	0	1.5	1.5	1.5	0	1.5	0	0	0.5	0	1.5	1.5	1.5	0
		操控（3分）	2.7	2	2.5	2.5	2.2	2.5	2.5	2.8	2.8	2.2	2.2	2.6	2.4	2.5
	安规认证与其他功能（1分）		1	0.8	0.6	0.6	0.9	0.9	0.85	0.9	0.99	0.65	0.91	0.9	0.96	0.6
外观及易用性总分			6.4	8.3	8.6	8.57	5.87	8.65	6.02	7.2	7.99	6.15	8.41	**8.95**	8.81	6.53
技术支持与售后服务（10分，权重0.75）	电话服务（4分）	有无免费电话（1分）	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
		接通程度（1分）	0.8	0.8	0.8	0.8	1	1	0.4	0.9	0.9	0	1	0.8	0.8	0.8
		服务质量（2分）	1.6	1.6	2	2	2	2	1.6	1	1	0	1.8	2	2	1.5
	网站服务（2分）		2	2	2	2	1.1	1.1	0.7	2	2	0.5	0.8	1.8	1.8	0.1
	整机保修时间（4分）		3.5	3.5	3.2	3.2	3.5	3.5	4	3.5	3.5	4	3.4	3.4	3.4	3.2
技术支持与售后服务总分			8.9	8.9	**9**	**9**	8.6	8.6	7.7	8.4	8.4	4.5	8	**9**	**9**	6.6
总分（各项得分加权值之和/3）			**8.22**	**8.25**	**8.8**	**8.77**	**7.87**	**8.7**	**7.46**	**7.9**	**8.37**	**6.79**	**8.48**	**8.86**	**8.78**	**7.06**

参测液晶显示器规格总览表

	厂商	ViewSonic 优派		BenQ 明基		SAMSUNG 三星		LG		AOC 冠捷	ASUS 华硕		JEAN 美齐	SONY 索尼	GreatWall 长城
基本信息	产品型号	VG930m	VG1930m	FP92ES	FP93VW	931BW	931C	L1970H	L194WT	197P+	PW191	PG191	JT198ZP	SDM-S95F	A93
	厂商网址	www.viewsonic.com.cn		www.benq.com.cn		www.samsung.com.cn		www.lge.com.cn		www.aocmonitor.com.cn	www.asus.com.cn		www.jeanchina.com	www.sony.com.cn	www.greatwall.com.cn
	服务电话	800-820-3870	800-820-3870	400-888-0333	400-888-0333	800-810-5858	800-810-5858	400-819-9999	400-819-9999	800-858-1777	800-820-6655	800-820-6655	021-82782360	800-820-9000	800-810-0285
	参考售价（元）	2099元	1999元	约2099元	2199元	2199元	2399元	2199元	1999元	2199元	3288元	3999元	1999元	2499元	1699元
物理指标	面板尺寸（英寸）	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19
	色彩支持	16.2M	16.2M	16.7M	16.2M	16.7M	16.2M	16.2M	16.2M	16.2M	16.2M	16.2M	16.2M	16.7M	16.2M
	最大分辨率	1280X1024	1440X900	1280X1024	1440X900	1440X900	1280X1024	1280X1024	1440X900	1280X1024	1440X900	1280X1024	1440X900	1280X1024	1440X900
	DVI输入	支持	支持	支持	支持	支持	支持	支持	支持	支持	支持	支持	支持	支持	支持
	点距（mm）	0.294	0.285	0.294	0.284	0.285	0.294	0.294	0.285	0.294	0.285	0.294	0.285	0.294	0.285
	最大行频（kHz）/场频（Hz）	82/75	82/75	83/76	未知	81/75	81/75	83/75	83/75	80/75	55/75	80/75	83/76	80/75	83/75
	响应时间（ms）	8	5	5	5	2	2	8	5	2	8	2	5	8	8
	可视角度（度，左右/上下，标称值）	150/135	160/160	170/170	150/140	160/160	160/160	160/160	160/160	160/160	150/130	160/160	150/130	170/170	170/160
	物理显示尺寸（mm）	未标注	未标注	376.5X301.1	未标注	未标注	未标注	376 X 301	未标注	未标注	未标注	未标注	410.4X256.5	376.3X301.1	未标注
	亮度（cd/m²）	300	300	300	300	300	250	300	300	300	330	320	300	250	500
	对比度	700：1	700：1	800：1	700：1	2000：1（动态）	2000：1（动态）	1600：1（DFC）	2000：1（动态）	700：1	600：1	800：1	850：1	700：1	850：1
	工作功率（W）	35	35	50	45	38	38	39	34	75	48	90	未标注	50	未标注
	整机尺寸（mm）	428X479X230	460X434X230	408.8X409.2X167	484X460X467	422.7X427.9X219.3	422.7X427.9X219.3	412.3X236.5X414	453X226X370	413X415X256	520X490X280	444.9X463-.4X240	未标注	414X519.5-X277.5	未标注
	净重（kg）	4.9	5.4	4.8	6.0	4.2	5.5	5.4	3.6	6	8.5	10.5	4.8	8.7	5.1
产品认证	TCO认证	03	03	03	未知	无	无	03	03	99	无	无	无	99	无
	3C/FCC/CE	√/未知/√	√/√/√	√/√/√	√/√/√	√/未知/未知	√/未知/未知	√/未知/未知	√/√/未知	√/√/未知	√/√/√	√/√/√	√/未知/未知	√/√/√	√/未知/未知
主要附件	电源线、数据线	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
	驱动	√	√	X	√	√	√	√	X	X	X	X（有摄像头驱动）	X	√	X
	说明书	√（电子版）	√（电子版）	√	√	√	√	√	X	X	√（电子版）	√	√	√	√
	保修卡	√	√	X	√	√	√	√	X	X	√	√	√	X	√
	三包卡	√	√	X	√	√	√	√	X	X	√	√	X	X	√
	快速安装指南	√	√	√	√	√	√	√	X	X	√	√	X	√	X
附加功能	内置音箱	√	√	√	X	X	X	X	X	√	√	√	√	X	√
	附送软件	X	X	X	√	X	X	√	X	X	√	√	X	√	X
	其他（USB接口等）	X	X	耳机插口	X	X	X	X	X	耳机插口	X	USB 2.0X3	X	耳机插口	X
基本售后服务条款	包换时间	1月	1月	1月	1月	15天	15天	1月	1月	1月	未知	未知	3年	未知	1月
	免费保修	3年	3年	1年	1年	1年	1年	1年	1年	3年	1年	1年	3年	1年	1年
	有偿保修	X	X	X	3年	2年	2年	X	X	X	3年	3年	X	2年	X
基本OSD功能	色温（K） 9300	√	√	泛蓝	泛蓝	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
	色温（K） 6500	√	√	MAC 标准	MAC 标准	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
	色温（K） 5400	√	√	泛红	泛红	X	X	X	X	X	√	√	√	X	√
	色温（K） sRGB	√	√	X	X	√	√	X	√	√	√	√	X	√	√
	色温（K） 自定义	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
	亮度/对比度	√/√	√/√	√/√	√/√	√/√	√/√	√/√	√/√	√/√	√/√	√/√	√/√	√/√	√/√
	自动调整/原厂设定	√/√	√/√	√/√	√/√	√/√	√/√	√/√	√/X	√/√	X/√	√/√	√/√	√/√	√/√
	OSD调节 位置	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	X
	OSD调节 显示时间	√	√	√	√	√	√	X	X	√	√	√	√	X	X
	OSD调节 背景颜色	X	X	X	X	√	√	X	X	X	X	X	X	X	X
	OSD语言	8种语言，包括简体中文	8种语言，包括简体中文	7种语言，包括简体中文	简体中文	2种语言，包括简体中文	9种语言，无中文	14种语言，包括简体中文	15种语言，包括简体中文	8种语言，包括简体中文	8种语言，包括简体中文	4种语言，包括简体中文	8种语言，包括简体中文	9种语言，包括简体中文	6种语言，包括简体中文
	硬件显示信息	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
	其他功能	X	X	X	X	MagicColor	MagicColor	Forte Manager	无	无	无	无	无	ECO	支持宽屏/普通比例切换



编辑选择奖（标准屏）优派VG930M

硕大的包装，优派VG930M一开始就给我们留下了深刻印象，当然，最终决定其荣誉的是它优秀的成绩。它在显示质量以及技术支持、售后方面都获得了肯定，对于一款定位并不高端的产品来说难能可贵。



编辑选择奖（标准屏）LG1970H

它和VG930M仅有0.05分的差距，可以说实力在伯仲之间，特别值得一提的是，其外观也相当漂亮，最终权衡，我们也授予它编辑选择奖。



编辑选择奖（宽屏）三星931BW

不得不敬佩三星对液晶显示器产品的理解，三星的两款产品都得到了很高的综合得分。宽屏部分，931BW凭借异常均衡的优秀表现，无可争议地拔得头筹，再加上并不算昂贵的价格，编辑选择奖非它莫属。



最佳画质奖 索尼SDM-S95F

如果读者朋友仔细观察，“显示质量测试”前3项，是和画质联系最紧密的测试项目，SDM-S95F在这些项目中表现上佳。虽然，其响应时间方面的表现影响了视频与游戏部分的得分，但由于在与画面质量息息相关的色彩、色阶等方面表现出色，因此授予其最佳画质奖。

写在评测之后

虽然传闻液晶显示器对眼睛没有伤害，但测试完成后所有人的视力都下降了0.1（虚构情节，如有雷同，纯属巧合），由于测试项目相当繁琐，在最后时刻我们才得到每款产品的得分，一些预测会得到较高名次的产品意外下滑，究其原因大致都是因为“偏科”，读者也可根据单项表现酌情考虑。

作为重中之重，显示质量被赋予1.5的权重系数，传统显示比例液晶和宽屏液晶表现迥异，侧重点各不相同。前者在静态图像显示质量上表现出较高水准，如2499元的索尼SDM-S95F，凭借高品质液晶面板在色阶表现中相当突出。而宽屏产品则把目光集中在动态表现上，这也难怪，宽屏本来就是为视频播放而生，设计之初就充分考虑了相关指标。对于那些传统应用而言，宽屏并没有特别明显的优势，特别是静态图像处理，优秀的色彩表现比其他规格更重要。

在外观及易用性方面，明基和华硕特别值得一提，别致、独特的外观以及丰富的功能让人耳目一新，传统大厂如三星、索尼则相对保守一些，外观设计和定位紧密相连，视觉效果的冲击力稍差一点。和往年一样，不同厂商对驱动程序的重视度是不一样的，对于普通用户来说，可能驱动的影响并不大，但作为产品的一个有机组成部分，它的有无体现了厂商在产品研发制造上的微妙态度。

技术支持与售后服务常常左右了横评最高和最低得分，美齐虽然很实惠地给予用户3年质保，但网站、电话服务的确做得较差，用户只能查阅到可怜的一点信息，索尼的表现也不尽如人意，从首页要找到相关链接相当费神。在这里我们还是呼吁厂商能够重视相关工作，毕竟制作一个页面提供一个电话，远比设计制造营销一款产品要容易得多。

液晶时代，如果把“CRT→LCD”称为第一次革命，那么“LCD→Wide LCD”则可以被称为第二次革命，显然，我们正在经历这场革命。虽然传统显示比例产品依然占据着大多数人的桌面，但宽屏液晶显示器正从消费者强烈的换代意愿中找到机会，一步一步蚕食着前者的市场，成为主流只是时间问题。而对于我们这些参与评测的人来说，更期盼着下一轮革命的来临，它会是什么呢？更大的尺寸？更绚丽的色彩？更丰富的功能？答案留给未来吧。P

市场动态

相比上个月的市场，本月DIY市场和笔记本电脑市场都有了明显好转。随着年底的到来，各品牌受到年底销量压力的影响，各类产品的促销和降价消息频繁。在笔记本电脑方面，各厂商在年底竞争更为激烈，这一点从市场情况就可以反映出来。

笔记本电脑：部分型号ThinkPad笔记本电脑开始大幅降价，低价阵营的R60脱颖而出，比精简版本的R60e还便宜。

DIY市场

CPU：Intel和AMD的高端产品都有不同程度的降幅。Intel方面，双核的E6300价格已经降到了1270元。AMD方面价格走势一路下跌，其中AM2 Athlon64 X2 3600+(盒)降到了1060元。

内存：随着内存上游合约价格不断下调，本月内存价格保持着稳步下跌的趋势，不过相比今年年中内存的平均价格来说，目前的价格仍然偏高。

硬盘：硬盘市场保持着平稳降价势头，而随着大容量硬盘价格不断下调和单碟容量的改变，目前市场中各品牌120GB容量硬盘都出现了缺货的情况。

显示器：从本月显示器市场的情况，虽然上游液晶面板的整体价格并没有出现降价甚至出现小幅度上扬的情况，但是由于年底销售业绩的压力，越来越多的厂商再度祭出了降价大旗。这也令原本已略显混乱的液晶显示器市场，在价格方面更显得扑朔迷离。

主板：本月主板市场主要还是围绕着支持酷睿处理器，许多厂家都推出了799元P965芯片组主板。未来NVIDIA的nForce6系列芯片组，有望在Intel独大的主板芯片市场中分一杯羹，在各种测试中它的性能都要强于Intel的现有产品。AMD方面似乎彻底被压制了，无论是市场还是厂家都反应冷淡。

显卡：本月显卡市场异常热闹，先是ATI发布了RADEON X1950 Pro，性能与Geforce 7950 GT相仿，而价格却在1500元左右。11月9日NVIDIA推出了首款支持DX10的G80显卡，其高端的8800 GTX性能大幅领先于上一代显卡。



中关村配件参考价格 单位：人民币（元）

笔记本电脑	ThinkPad	R60 94602YC	8999
	惠普	V3172/HP500	6999/4999
	东芝	L100	7399
	索尼	VGN-C11	9988
	富士通	6311	13 988
	神舟	F560R	6999
	戴尔	6400	7599
	华硕	W3J W3H23EJ-SL	11 988
	联想	F40AT/F20D	7600/11 999
CPU	Intel	Core2 Duo E6300	1270
	Intel	Pentium D 820（盒）	805
	AMD Sempron64（散装754针）	2500+/2800+/3000+	285/290/370
	AMD Athlon 64 X2	3600+/3800+（盒）	1060/1390
内存	现代颗粒散条	DDR400 256MB/512MB	190/365
	金士顿	DDR400 256MB/512MB	225/430
	金士顿	DDR2 533 512MB/DDR2 667 512MB	315/330
	宇瞻	DDR400 256MB/512MB	225/425
硬盘	迈拓 金钻9代三年盒装	80GB/160GB	355/460
	西部数据	800BB/800JB/1600JB	330/340/435
	西部数据	2000JB/2500JB	540/570
	希捷 酷鱼7200.7	80GB/160GB/160GB（五年/盒）/200GB	360/465/500/580
	日立 笔记本硬盘（5400r/m）	60/80/100GB	440/525/695
主板	华硕	P5PL2/P5GDC Pro/A8N5X/K8N	890/910/760/550
	微星	P965 Neo/915GLM-V/GA-K8N51GMF	990/550/530
	技嘉	GA-965P-DS3/GA-8S661GXM-775	1488/460
	升技	KN9 SLI/GD8/AN8-V/KV8 Pro	999/690/790/490
	精英	P965T-A/NF4-A939	899/549
	七彩虹	K8AX7/C.MK8AS-754 Ver1.4	480/490
	梅捷	SY-I5P4-FG/SY-I5PL-L/SY-A8N4-RL	890/680/590
	昂达	915GVM/945PLN/NF4S/RS482S	580/599/480/549
	硕泰克	SL-915P2-L/SL-P4M800I-478RL	530/430
	富士康	P4M800P7MA-RS2/NF3250K8AA-RS	520/540
	双敏	UNF4SLI/UNF4X	570/460
显卡	华硕	EN7600 GT/2DHT	999
	微星	RX9550-TD256修罗王/FX5200-TD128修罗王	430/410
	XFX（讯景）	8800 GTX/7600 GS	9999/1199
	丽台	A6800 GS TDH 256M/A6600 GT	2630/1200
	艾尔莎	X1300/7600 GS黄金版	390/890
	七彩虹	X550CF黄金版/天行7300 GT UP烈焰战神3	480/690
	蓝宝石	X1950 XTX/X1950 Pro 黄金版	3999/1499
	迪兰恒进	镭姬杀手X1950 Pro	1799
	影驰	6800 XT AGP/GF7900 GS高清版	599/1290
	双敏	火旋风PCX 7028 TURBO/火旋风PCX 1618 Pro	599/699
显示器	三星LCD	711N/770P/911N	1590/2750/1990
	三星CRT	794MB+/788DF/793DF/796MB+	980/880/910/1020
	LG LCD	L1717S/L1550S/L1751U/L1780Q	1550/1499/1599/2390
	LG CRT	T730B/T750BH+/T750F PU+/T930B	870/990/1150/1100
	明基LCD	FP71G+/FP91G+/FP93V/FP91V+	1599/1899/2099/2399
	优派LCD	N1900W/VG720/VG920	2299/1899/2199
	长城LCD	A201	1999

注：以上报价由太平洋电脑网（www.PConline.com.cn）提供，截止日期为2006年11月24日。P



编者按： 病毒、木马、流氓软件，折腾了整整一年，到了年底，“浏览器劫持”又“粉墨登场”，提醒广大读者朋友，使用电脑一定要增强安全意识，如果不幸中招，可去金山、瑞星、江民这样的主流杀毒厂商的网站寻求帮助。

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

客座专家　龚胜 苏旅

读者　胡水三问： 家里的电器越来越多了，遥控器也积攒了一大把，使用时找来换去非常不便，我在网上看到有一种“全能遥控器”，但在市场上找了很久并没有发现，请问我能否自制一个这样的全能遥控器？

答： 如果你有PPC或PALM掌上电脑的话，通过安装相关软件就能获得一个“全能遥控器”。下面以Pocket PC上常用的VitoRemote软件为例来说明具体操作。安装后，只要完成以下操作，就可实现“一机在手、遥控全部家电”的梦想了。

首先选择或创建设备，执行该程序后，点击左下角的工具图标，在弹出菜单中选择“Manage Devices”。如果你需要遥控的电器在其列表中就可跳过后面步骤了。通常需要创建新设备，点击“Create”，在弹出页面中填入新设备的名称及型号。然后，在新创建的设备遥控界面下点左下角的工具图标，选择“Edit Mode”，就可对按钮进行定义了。其实就是让PPC学习原有遥控器的指令，具体操作如下：选中“IR code”中的“learn from IR source”，将PPC的红外端口正对遥控器的红外端口，然后按住遥控器上准备定义到PPC按钮上的按键，同时在PPC上点击“read cmd1”，当“read cmd1”变成“read cmd2”时再次点击，出现“learned”表示该按钮的定义成功，按“OK”返回，继续定义其他按钮。做完以上工作后，你的PPC已经成为一个全能遥控器了，不过较遗憾的是，现在大多数PPC的红外发射功率都不强，大概只能遥控两米以内的设备。

除VitoRemote外，其他像NoviiRemote、TVremote等软件的功能和使用方法也是类似的，其实我认为用PPC作为遥控器的最大作用在公共场所，比如住旅馆时，带上这么一个“万能遥控器”，就不用再使用感觉总是脏兮兮的公用遥控器了。

四川　龚胜

读者　2361问： 我有一台多普达696 PPC智能手机，可以GPRS无线上网，也支持蓝牙功能，请问是否能通过蓝牙连接电脑后，作为电脑的无线Modem？我试了很多次，都未能成功。

答： 可以实现。具体方法如下：先在PC或笔记本上确定蓝牙端口对应的DUN串口，然后在控制面板中新建一个56kbps的调制解调器，并在其“属性”→“高级选项卡”中，输入初始化命令“AT+CGDCONT=1,"IP","cmnet（或cmwap）","",0,0”（不包括引号），新建一个拨号程序，选择该调制解调器，在调制解调器中去掉启用硬件流控制选项，在TCP/IP高级设置中去掉使用IP头压缩，另外依照相应情况，还要注意在远程网络上使用默认网关的选择与否。拨出号码“*99#”，用户名与密码都置空。如果PC或笔记本的蓝牙模块对应程序已经配有拨号程序，则无须再新建拨号程序，设置与上述步骤类似。然后将696与PC或笔记本绑定，输入1～16位数字的PIN码，绑定成功后，在696上打开无线Modem程序，连接类型选择蓝牙，点击“开始”，然后在拨号程序上点击“拨号”即可。

四川　龚胜

读者　Vtoz问： 我新买了一台PPC掌上电脑，主要打算用来看电影，我想请问一下，如何将DVD影音光盘制作成适合在PPC上存储和播放的AVI或WMV格式的影像文件呢？

答： 在电脑上打开DVD影碟光盘，其中，在“VIDEO_TS”文件夹内可看到多个以“.vob”为后缀名的文件，它们代表这张DVD影碟内存放的影片内容。这些文件其实与VCD碟片中的“.dat”文件非常相似，不同之处在于“.vob”文件采用MPEG2编码技术压缩而成，画面清晰度更高，有的还加有CSS防拷贝保护功能。因此，我们首先得借助软件（如Smartriper）把“.vob”文件复制到硬盘中，再利用MPEG4压缩编码软件，将庞大的“.vob”文件压缩得小巧，即可制作成适合在PPC上存储和播放的影像文件。MPEG4压缩的相关软件很多，不过使用最简单的是很多MP4播放器附带的转化软件，比如“AVIConverter”就是一款很不错的AVI格式转换软件。

四川　龚胜

读者　酸牛奶问： 最近我想买一台品牌电脑，主要用于玩游戏，请问使用什么软件进行性能测试比较可信和准确？

答： PC机性能测试软件有很多，比如CPUMark 99是大名鼎鼎的ZDLabs实验室的一个测试软件，已问世多年，这个测试软件使用32位测试指令，可有效地对CPU的32位性能作出一个快速评价，另外著名的Super π测试软件得到的结果也是CPU和内存性能的直接反映。

客座专家　龚胜 苏旅

综合测试软件则推荐你用PCMark 2005，这是著名的PCMark系列的第三代产品。能可靠地测量和比较笔记本、桌面PC和工作站等机器的整机性能。整合的在线结果浏览器可将你的测试结果与世界上最大的性能数据库进行对比。PCmark 2005集易用性和专业性为一身，甚至适合刚刚上手的PC用户使用，是测试PC系统总体表现性能的最佳工具。

你喜欢玩游戏，那么对显卡测试是必不可少的，推荐用3DMark系列软件。老版本主要单纯测试显卡性能，而最新的06版整合了CPU和显卡性能的综合测试，更侧重于衡量整机在真实游戏中的性能。

四川　龚胜

读者 小超问： 我想买一款能看视频的MP3播放器，但有人说音质不如单一的MP3播放器好，请问怎么看待这个问题？如何区分采用QVGA屏幕的MP3播放器？2.4英寸屏幕的都是么？

答： 支持视频在内的各种多媒体功能是未来国产MP3播放器的发展方向，今后这类产品也许都要改称为PMP，即Portable Media Player（便携式多媒体播放器）。目前市面上出现了不少支持QVGA格式的MP3视频播放器，由于前期芯片设计及后期厂商开发的差异，它们的功能和价位也各不相同，并不是音质就都不如以前单一的MP3播放器，更何况MP3本身就是一种有损压缩格式，谈不上绝佳的音质，而且音质实际上还跟软件播放均衡器调节及播放器所配的耳机等配件因素有关。同时，由于厂商设计理念的差异，不是所有的QVGA格式MP3视频播放器都采用2.4英寸设计。其中iRiver U10、Ramos RM400、Cube iPlayer为2.2英寸屏幕设计，MEIZU Mini Player、Onda 979、Ramos RM600等为2.4英寸屏幕设计，ONDA 737、AinoL V1000+等采用2.5英寸屏幕设计，而不少MP4播放器均采用3.5英寸以上屏幕设计。更多相关情况，你可以从厂商网站查询或到电脑城实地了解。

湖南　苏旅

读者 老张问： 最近想买台42英寸等离子电视外接我的电脑，看到一些产品声称支持1080p高清格式，请问这类机器能否支持电脑上1080p高清格式图片和视频的显示？电脑应该用什么接口与其连接？

答： 当前市面上出售的电视机都能“支持”高清格式图片和视频的播放，但“支持”并不等于“完全符合”，这和黑白电视机能“支持”播放彩色电视信号但颜色显示不出来是一个道理，由于屏幕大小和硬件技术的限制，市面上常见的42英寸等离子电视并不能真正实现对1080p高清格式（即1920×1080分辨率）的支持，所以需要提防这样一些“文字游戏”。实际上，如果要选择真正支持高清格式图片和视频的电视，我建议你不如看看一些国产或国外品牌的大屏幕液晶显示器（46英寸以上），由于使用新一代液晶面板，它们在硬件上可真正支持1080p高清格式。电脑与电视机的连接主要是通过显示卡来完成，市面上常见的大屏幕液晶电视机均带有D-SUB（即VGA）或DVI接口，有的甚至还提前预置了HDMI接口，能更好地支持1080p高清格式。电脑用户可以方便地将内置这些接口的电视机与显示卡连接起来。

湖南　苏旅

读者 晨晨GG问： 为什么电脑城里面有的MS Pro Duo记忆棒价格卖得特别便宜，是传说中的水货么？质量如何？还有就是我用的是索爱K750C手机，为什么白天拍摄效果不错，但晚上人物拍照质量不是很好？

答： 目前市场上流行的记忆棒产品主要以索尼和SanDisk品牌为主，由于索爱手机及索尼PSP游戏机的流行，市场上对记忆棒的需求旺盛，因为原厂行货记忆棒的价格相对较高，一些商家就“量体裁衣”地推出了低价记忆棒，价格仅为行货的1/2到1/3，其实这种低价记忆棒多为国内一些小厂私下采购廉价芯片组装而成，并非国内索尼原厂设计，故又被称为“组棒”，由于组棒生产成本低，进货来源复杂，外观模具较为粗糙，在品质上自然无法和拥有5年质保的原厂行货相比。对于数据存储安全要求较高的用户，还是建议购买国内正规行货为好。K750C是索尼爱立信2005年推出的一款娱乐型手机，由于仅采用CMOS芯片设计，成像面积小，在低照度的情况下照片拍摄效果并不是很好，这也跟用户拍摄时的参数设置、厂家产品生产批次有关，但相对其他大部分拍照手机已经算不错的了。

湖南　苏旅

读者 黑暗彩虹问： 最近装机，想买整合芯片组主板，请问Intel的945G与945GZ有什么分别？还有，这些整合芯片组主板的显示卡内存可否自己设置？为什么我的笔记本用的是ATI Xpress整合芯片组却不能设置显存大小？

答： 945GZ虽然带有独立的PCI-E显卡插槽，但仅支持x4模式，并非945G的x16模式，而且也不支持1066MHz前端总线和双通道DDR2 667内存，因为性能精简，所以通常也只安装2条内存插槽，一般最多支持2GB内存。同时，945GZ和945G虽然拥有相同的GMA950图形核心，但945GZ内核时钟更慢。简而言之，945GZ整体功能缩水，性能也相对较低。采用整合芯片组技术的主板架构内置显示适配器，自身并没有显存，而是动态分配主板上的系统内存使用。一些早期整合芯片组主板可以让用户在主板CMOS设置中对显存大小进行设置，但不是所有的产品都具有这类功能，一些产品，特别是笔记本电脑的主板会根据实际情况自动动态分配，而在CMOS里就没有相关的调节选项。具体情况还是要看主板CMOS设置。

湖南　苏旅

快评



本期专题企划《海报迷情》一文看后想说的是：海报，以其最醒目、最浓缩的形式充分展示着游戏的特色。随着游戏制作水平的提高，游戏海报也越来越绚丽，风格多样，中国水墨、日韩卡通、欧美魔幻、战争写实尽收眼底；一些经典老游戏如今已辉煌不再，这使得它们的海报更显弥足珍贵，成了不可多得的"珍藏品"。在海报中我们完全可以找回自己的回忆或者发现自己的期待。若干年后，当我们看到那个张牙舞爪的怪物，看到那个靓丽的人物，或者那个神秘的城堡，我们没准儿真的会感动得热泪盈眶，高唱心中的"游戏之歌"！还有就是看过《5元的诱惑》之后想说：无论是《大软》的现在还是将来，你永远是我唯一的选择！（快评手 cpfhuman）

开始看《瘾能戒么？》和《上课玩游戏》以为这是同内容的文章，在仔细看过后才知道，原来两篇文章有着不同的内容。《瘾》篇其实是对现今大多数家长心理的解剖，正如生铁所说："陶教授分开网络上瘾和网络游戏上瘾的区别了吗？"而陶教授的"电脑是用的而不是玩的"，希望陶能理解电脑和网络之间的联系和区别。《上》篇从掌机游戏看到傅世华儿子的学习，看到日本利用NDS来讲课。但这些对思想守旧的中国家长们来说有什么用？游戏将在何时和教育结合在一起，看来这大概是要中国的好几代家长来思考的问题。（快评手 周虎）

22期快评手将获得编辑部赠送的精美纪念品一份。

请你点评：针对2006年第24期杂志你印象最深刻的部分作出简洁精辟的评论。点评信箱为linxiao@popsoft.com.cn。

DR留言板



林晓： 看到这里，2006年的最后一期《大众软件》你已经翻了一半之前。在看后一半之前，请你回忆这本杂志带给你的感受——学到知识的愉悦？深有触动的思索？挠到痒痒筋的快乐……然后，再继续往下看吧。祝福你，我亲爱的读者，祝新年快乐，祝我们陪伴你的每一天都能给你带来温馨的问候。

网友 suzhe198864

林晓姐姐：你好！我是大软的一名Fans。我看了总第229期《大软》里的《网络购"房"指南——综合网站博客空间横向评测》一文，我非常喜欢，让我知道了如何选择哪里建自己的Blog。看了之后，我毫不犹豫就放弃了QQ空间，立刻转向了百度。百度的综合、简单、实用吸引了我。

看到小编Mimmy也是百度空间的用户，在这里我有个请求，让我知道Mimmy的空间链接好吗？我想加他为好友。

林晓： 《大众软件》新浪Blog上（http://blog.sina.com.cn/m/popsoft）有一些编辑的博客空间地址，你可以添加为好友，这些博客是编辑愿意公开的。不愿意公开的，那就算了好吗？毕竟，博客是私人的"地盘"啊。

网友 力洪

林晓JJ，我看到大软21期杂志上写着，订阅2007年《大众软件》杂志只要120元，这是真的吗？是不是2007年变成5元一期了？

林晓： 特别提醒大家，2007年的《大众软件》每期5元！24期一共120元！订阅地址是北京市海淀区亮甲店130号思济大厦414室，邮编：100036。查询电话010－88135604或010－88118588转8000。

2007年的《大众软件》，128页，全彩。栏目设置和美术设计方面都有不同于今年的地方，相信仍然是物超所值的杂志。

网友 changwei-1231

敬爱的林晓姐姐：我是一名初三的中学生，又是一个大软迷。但上了初三，上网的时间逐渐少了。我不能老上网写信，你能把大软的收信地址告诉我吗？另外，我是8神经哥哥的Fans，替我向他问好。

林晓： 8神经哥哥简称8哥（哈哈，狂奔……）。我们的邮件地址是：北京市海淀区亮甲店130号思济大厦5层《大众软件》编辑部收，邮编：100036。

网友 sune25

林晓JJ：我是大软的读者，快要考大学了，想知道小编们都是什么学校毕业的。还有，我同学说IT业的工作不好找，这是真的吗？我想了解一下。祝大软越办越好！

林晓： 众小编们那真是来自五湖四海，基本上什么学校什么专业的都有啊！全是因为喜欢电脑才凑到一起的。IT业的工作不是不好找，关键是与你的心理预期值有多远。还有，记住一句话：没有不好的工作，只有不好好工作的人。

《大众软件》2006下半年内容索引

（13～24期）

注：文章名前面的数字依次为期数和页码。每期的大众礼物、要闻闪回、晶合通讯、问题交流、读编往来、有字天书、TOP TEN七个固定栏目的内容未列入。

应用篇

新品初评

专栏评述

数字码头

实用软件

应用心得

网络时代

硬件评析

娱乐篇

专题企划

前线地带

锋利的盾

攻城略地

在线争锋

极限竞技

龙门茶社

游戏剧场

漫步者C2



C2是目前市场中最人性化的产品之一。在追求简约的风格中，融入更多专利技术及独到设计，让用户享受全新的互动式音响。

用过音箱的朋友，都听到过音量过大时，音箱刺耳的爆音吧？在C2面前，大家可以安心了，漫步者国际专利EIDC智能失真度控制系统的应用，让C2充满活力！

简要地说，EIDC功能有几大优点：

1.自动适应多种音源

2.保护音响的喇叭

3.保护您的耳朵

4.满足您操控的乐趣

EIDC智能控制系统的几大功能：

1.EIDC系统从功放末端采集检测失真度参数，智能控制放大器的增益，消除削波失真，保证完美的输出音质。

2.采用单片微型中央处理器（MCU）和程序优化算法进行参数的计算，只在需要调整的时候进行调整，保证音乐的原有动态。

3. EIDC通过对放大器增益的智能控制，实现了对不同音源的高、低电平输入的兼容。保证了声音的低失真，有效避免了音响系统的损坏。

4.有了EIDC的全新技术，C2可称为全才音响。您可以随意接驳电视/电脑/MP3/DVD/CD/等多种音源，随意聆听各种风格的音乐。

C2采用漫步者全新设计的独立外置功放系统。透明的黑色面板内集成各种指示显示，音量旋钮后的橙色光圈，与漫步者其它几款产品一脉相承，为面板增加一处亮点。

功放面板的最上端，是电源按键，采用无锁定数码按键。系统会记忆关机时各种配置参数，开机后，所有配置恢复到关机前状态。如果希望彻底断电，请使用功放后面板下方的总电源开关。关闭总电源开关后，音响系统断电，不记忆配置参数。重新开机后，音量会默认为30左右的中等音量，Bass及TREB参数默认为0。

AUX和PC指示灯，显示的是输入线路。C2音响系统设有双路输入，可以利用音量旋钮下方的“INPUT”键随意切换。

Bass和TREB指示灯，显示的是参数控制。可以利用音量旋钮下方的“FUNCTION”键进行切换，通过旋转音量旋钮进行参数调整。当Bass和TREB指示灯同时快速闪



动时，说明EIDC系统正在工作，音量显示数字会有相应的变化。

该系统配有红外遥控器，8米范围以内，轻松遥控，以上功能均可实现。您可以继续在沙发里打盹了。遥控器超薄造型，由于是易耗配件，特意多设计了2个音量控制按键，延长使用寿命。所有的控制功能，都是为了完美的音乐享受。

C2在增加多项人性化操控功能的同时，音箱部分更是不遗余力。为了确保音质，C2采用了全木质结构，木质板材能更有效地杜绝谐振，使得音质变好，也使得C2变得份量十足。芯片则采用了ST公司TDA7379，性能强悍，音质有了强有力的保证。



低音单元采用6.5英寸超大扬声器，低音澎湃。C2所营造的低频效果足以让低音狂们惊喜。

卫星箱采用两分频设计，中高频衔接自然，平衡柔顺。C2卫星箱采用了3/4英寸PV高音单元以及3英寸中音单元，频响应更加宽广，无需像某些低端产品一样去刻意拔高高音，因此声音表现要自然很多，由于卫星箱箱体采用了大容积设计，这对改善卫星箱的低频下潜很有帮助，这使得卫星箱的频响下限和低音炮的频响上线结合得比较理想。

整个系统采用全防磁设计，用户可以随心所欲的摆放。不管是显示器旁还是电视机旁，或者床头……都不会影响到您其他设备的正常工作。

C2，人性化的互动多媒体音响系统，不仅给您的耳朵带来音乐的享受，还提供给您更多操控的乐趣以及让人放心的安全性。C2，简约而不简单。

富士康高品质、高性价比产品聚焦

富士康近期推出的FOXCONN P9657AA—8KS2H主板是一款集高性能高品质于一身的产品，其采用了最新的英特尔P965＋ICH8芯片组合，提供最强大的CPU兼容能力，全面支持Core 2 Extreme、Core 2 Duo、奔腾D和奔腾4等系列处理器，并支持英特尔将来力推的ViiV技术。FSB高达1066MHz，为超频提供了非常好的基础。扩展性方面，4个DDR2 800的内存插槽可以支持到恐怖的8GB双通道内存模组！并提供4个SATAII以及一个E—SATAII串口，还提供了1个PCI—e X16、1个PCI—e X4、3个PCI插槽，还提供了罕见的PCI—e X4接口。另外，还支持多达10个USB2.0接口，扩展能力非同寻常。板载了千兆网卡以及8声道声卡芯片，满足主流应用。

在散热器方面，富士康近期也推出一款新概念超强散热器新品——CMU—3H—8B。采用的是全铜的散热底座和超大型的铝鳍片，配合4根全铜热导管设计，散热效果非凡。

并且，这款产品提供了多平台的解决方案，独特而巧妙的扣具设计，可以让它不光适用于AMD的K8和 AM2的平台上，同时也可以全面Intel的所有架构CPU之上，是一款真正的全能型散热器。对于以后需要升级甚至是更换平台的用户都可以轻松保留，节约成本！喜欢把高品质和高性价比兼顾的朋友可以登陆富士康的官方网站www.foxconnchannel.com.cn抢先查看。

《武林外传》群体PK小指南

群P，武林中最爽快的事情，本文将告诉你每个职业在群P中的一些细节，让你明白身为一个合格的玩家，在群P中应该怎么做。

群P之枪豪小指南



主流加点方法诞生的枪豪都具有一个共同特点，就是攻低防高，从这点上来看，枪豪在单P的时候（经过很多实践证明的），虽然不容易杀死对手，但是基本上不可能被杀死。而在群P的时候，由于枪豪的这种特点，就决定了枪豪必定不是群P中的主要攻击输出，他的主要职责在于保护术士和医生。

这就对枪豪在群P中的跑位有了一定要求，基本上每次PK的时候，除非特殊需要，你是不需要出去砍人的，只是游走在术士和医生旁边即可，保护他们不被剑客这种武林攻击高的职业所攻击。

职业总结定义：肉盾

群P之剑客小指南

和分析枪豪一样，我们先来分析下剑客的特点。现在武林外传中的剑客越来越多，而且几乎没有群攻技能的剑客，单体攻击技能伤害大的恐怖，在单体PK中，剑客碰到法师类型的职业，只要操作够好，几乎都可以秒杀对手，非常恐怖！



而在群P中，剑客的作用也是非常大。开战的时候剑客需要冲在最前面，如果正好在你前面的敌人是法师或者医生，而且他们还没人保护，就直接冲上去秒了他们。如果碰到的是枪豪或者剑客，那么战斗将会变成消耗战，打开你所有的被动技能，然后和敌人对拼。这里需要注意的是，一定要用好剑客那两个带附加属性的技能，虽然打在对手身上加上负面状态的可能性很小，但足可以抑制对手，让对手不敢肆无忌惮的攻击你。

由于剑客的这种特点，笔者经常在PK中见到十几个剑客专门组成杀手团，对他们的定义就是几乎不用他们打出什么团队的配合，直接是自己单独的行动，不干别的，专找医生和术士杀——这样的小团队恐怖之处不用笔者赘说，在群P中被剑客干掉过的医生和术士们心里应该最清楚！

职业总结定义：杀手

群P之医生小指南

医师（医生）——感觉很悲惨，至少在笔者的印象中，武林中选择医生的玩家是最少的，可能很多玩家现在都追求高攻击或者高防御的那种快感，所以对医生这种没有攻击力，防御能力又差的职业很不感冒。

单P中，医生的确很悲惨，只有被人追着打的份，除非碰上那种低级别的玩家或者是装备烂到了一定程度者，否则想杀死对手几乎是天方夜谭。

事实上在群P中，医生的作用非常大，如果把所有职业在群P的重要性一共按照100%计算的话，那么医生最少要占到50%。

医生在群P中最大的任务就是保护术士，和枪豪不同的是，医生不需要用肉体来保护术士，他们可以在远处为术士加上他们所需要的所有状态，然后就是加血。这样可以很大限度保护术士的安全。其次就是保护枪豪和剑客，本来他们就不容易被别人杀死，加上了医生释放的状态外加有人补血后，想被别人杀掉都难。而且就算是这三种职业都被别人杀了，医生也可以有办法复活他们——这样除了增加自己的战斗力以外，更是可以给敌人非常大的压力。



另外所有的医生们都需要注意的一点是，现在别人在群P中总是先喜欢对付是术士，其次就是医生。因此医生在群P的时候也要保护好自己，这就需要自己的操作和跑位了！

职业总结定义：保护者

群P之术士小指南：

如果要评选群P之王的话，笔者一定会选择术士，原因很简单，术士拥有令所有人胆寒的群体攻击技能，关于术士的群P技巧，有一下几点：

1、你需要在群P的时候冲着对手最集中的地方释放你威力最大的群体攻击法术。

2、在群P中你不应该指望用个位超高技术的跑位来躲避敌人的攻击，因为你永远不知道会在什么时候有个剑客突然冲上来将你秒了，你需要在队友集中的地方进行小范围的跑动，有觉悟的枪豪会自动上前保护你不受别人攻击。

3、最危险的地方就是最安全的地方，往战场上最混乱的地方跑吧，虽然人多，但是笔者试验过好多次，那里是最安全的，在那里有医生的保护你几乎死不了。

职业总结定义：轰炸机

多多啦圣诞活动——玩乐奖品两不误

又是一年圣诞节，家家圣诞有活动，多多啦的更精彩！刺激的连猜满足睿智的你，幸运大转轮满足好动的你。惊喜多多、大奖多多！

此次活动得到了易玩通魔力宝贝的大力支持，并准备了丰富的礼品回馈玩家。活动将于圣诞节前后开始一直持续到元旦过后结束。人人有机会，机会无限量！圣诞活动详细内容请密切关注多多啦网站及易玩通官方网站。



多多啦网络互动平台（www.ddlaa.com）是一家集娱乐、网络游戏服务于一身的电子商务类网站。在现有的众多电子商务网站中脱颖而出。多多啦为用户提供了多种服务，有丰富的网络游戏点卡服务、内测账号派发、TS 游戏通话语音服务等。

丰富的网络游戏点卡服务：为用户提供了安全、便捷、便宜、种类繁多的点卡。并作为已经被大量用户熟知的《魔力宝贝》易玩通点卡虚拟销售全国总代，以及热门网络赛车游戏《跑跑卡丁车》虚卡销售北京区总代，为用户创造了具有相当优势的购卡环境。

内测游戏账号派发：多多啦一直密切关注新游戏的内测时间，并为用户搜罗内测游戏账号，在多多啦平台进行派发，让用户抢先体验。

TS 游戏语音通过服务：使用的是单独的服务器配备，优良的硬件基础，保证了大家的使用无障碍。现在已经为百余个公会及团队提供了此项服务，并得到用户的一致好评。

多多啦网站作为易玩通点卡线上银行卡唯一的销售总代，在过去的一年中深受广大玩家的支持与厚爱。为此多多啦与魔力宝贝共同策划了此次盛大的圣诞回馈活动，以表达我们对用户长期支持的深切谢意！

多多啦——为您提供专业、规范、训练有素的服务！

博帝内存(Patriot Memory)——内存中的法拉利

博帝(Patriot Memory)的内存类产品进入到中国这个竞争激烈的赛车竞技场，充分发挥独有的特点，取得最终的胜利，而DDRII的上市，随着消费意识的成熟，市场培养了一批高端的玩家和消费者，他们不仅需要名牌的内存，也需要高稳定性，高效率的内存。博帝内存(Patriot Memory)的杀入，使得这场角逐进入到了白热化阶段。

我们来看看博帝内存(Patriot Memory)的战斧PDC21G8000+XBLK台式内存吧。



博帝内存(Patriot Memory)的商业包装是2条一组，它符合了现在硬件发展的大趋势。如今64位CPU开始大量进入到主流市场取代以前的32位CPU，为了提高数据流的带宽，无论是INTEL和AMD都主推双通道内存，单条使用的情况会越来越少，所以，博帝内存(Patriot Memory)推出的双通道系列的产品都是双条包装，但这种双条包装不是简单的2条内存包在一起，这种产品在出厂前都经过了严格的匹配，避免了因为内存异步引起的不必要的延迟。如上图的战斧PDC21G8000+XBLK 内存就是单条512X2的包装，表面黑色拉丝铝质散热片不仅可以有效屏蔽电磁干扰，还可以提高内存的散热性能，颗粒采用的是名牌大厂Infineon(英飞凌)，Samsung(三星)，Micron(美光),Elpida(尔必达)的A级颗粒，底层电路版采用的是六层板，采用防EMC电磁兼容的设计，可以避免计算机内部各元件的相互干扰和对家用无线设备的干扰。在金手指接口上全部采用包24K金的设计，这样既能保证触点接触良好，不会氧化，同时避免纯金做触点强度太低不耐磨的弊病，保证内存能经受多次插拔的耐磨性。不仅如此，博帝内存(Patriot Memory)在技术上保证产品的兼容性，在注重研究的同时，其兼容性测试实验室所采用的方法，是找到市面上所有类型的主板进行测试，包括苹果系列的产品，保证博帝内存(Patriot Memory)产品的100%兼容。面对即将上市的Windows vista要求最低内存1GB，战斧PDC21G8000+XBLK 1G的内存应付Windows Vista来游刃有余。

博帝内存(Patriot Memory)的DDRII800的产品和其它品牌的产品不同，他的延迟参数为4—4—4—12，而且还支持超频使用，而市面上大部分的5—5—5—15，尽管前者比后者在整体性能上的提升不到10%，但对于高端的发烧玩家来说，这一点也是相当重要的，这同时也表达了博帝内存(Patriot Memory)精益求精，对用户负责的态度。

博帝内存(Patriot Memory)的战斧PDC21G8000+XBLK的零售价格为：2400元人民币，

幻想三国志3

介绍前言

继幻想三国志Ⅱ去年好评发行之后，预定于2007年初上市的《幻想三国志3》，目前也已进入了如火如荼的开发阶段。除了传承系列作在剧情与玩法上的优点外，本作更全方位革新了视觉表现、战斗玩法和重复游戏性，预计将再度引起市场话题和玩家讨论。

此次《幻想三国志3》以黄巾之乱为题，将舞台迁移到了约在二代数十年前的东汉光和年间。在汉灵帝宠信宦官，以致无数忠臣良贤蒙难，朝政、民生凋败的动乱年代，《幻想三国志3》的剧情发展将重新诠释这段历史。



人物介绍

主要角色介绍

夏皓　字仲宇　17岁。自小生长在神农镇的平凡少年，擅武术，亦对发明与锻造有偏好。爱出风头、喜欢被称赞；在村中热心为村民解决事端，都是因为喜欢享受被倚重的感觉，也因此偶而会有打肿脸充胖子的行为出现。

张婕　字敏菁　16岁。如阳光般魅力四射的活泼少女。天真率性，有些小迷糊，且没有方向感；在术法的学习方面有极高的天份，然而在危急时刻术法却常常失灵。

温铭　字远山　20岁。性格温文儒雅，年纪轻轻但生意头脑相当了得。范氏曾任其奶娘，与夏皓感情甚笃、情同手足。

默心　17岁。外表冷漠，对武术悟性极高；自小被十常侍之一赵忠训练成唯命是从的杀人机器，为其铲除异己。

重要配角

伍平　年约50岁。身材健壮魁武，因避祸隐居在神农镇之中，受夏皓之父所托，指导其武术。容貌不怒而威。

范氏　年约45岁，夏皓之母。擅长织染，温柔爱哭，虽然已届中年却还是保有少女般纯真的性格。

张角　太平道教主，人称大贤良师。擅医道仙术，广受人民爱戴。



张宝　张角之弟，其人力大无穷，擅武学；然而个性冲动、好杯中物。

张梁　张角之弟，性格沉稳、多谋略，擅兵法阵形。

张曼成　19岁，张角弟子。为人正直，处事一丝不苟，相当敬爱张角，对于太平道的理念衷心信服。





计采瑶　玄机宫宫主。与生俱来的星占天赋，使得她年纪轻轻便当上玄机宫宫主；气质柔美，彷佛不似人间女子。

御阳左使　25岁左右，玄机宫主的贴身护卫，为人忠诚，处事冷静沉稳，深获计采瑶信赖。

辟阴右使　13岁，为人类与魔族混血之女，天生具有不可思议的力量。幼年险被村民击杀，被计采瑶所救，并指导其如何使用力量。视计采瑶如母如姐。

游戏特色

双主线起始，剧情乐趣再倍增

《幻想三国志3》此次创新游戏进行方式，玩家将可自由选择以男主角“夏皓”或女主角“张婕”进行游戏，提供了两种不同剧情的玩法；加以系列一贯的分歧剧情、多重结局的特色，玩家所体验到的耐玩度将再倍增！故事发展多种组合变化、多重结局的乐趣，将在本作大幅充实！此外，为了让玩家能享受到进行两线游戏的趣味，游戏中将隐藏许多等待玩家发掘的秘密奖励，让玩家可在破关之后挑战，除了一脉相传的热血学园外，还有更多玄机唷！

战斗与技能的革新！

《幻想三国志3》的战斗，这次将以3D方式呈现，使原本走明快实时连击的节奏感，得以透过更立体的视野，表现出战斗的写实和紧凑感。结合大魄力的Boss战斗、可变的战斗视角，此次在视觉上的创新，将带给玩家更胜前代的感受。

而在技能学习的方式上，前代以精元修得技能的系统，将也全面改变。全新的树状技能学习方式，玩家将享受超越前作、发展各种不同技能特性的乐趣，玩家将有不止一种的成长方向，全由玩家自己决择修练的目标。

惊喜不断的战斗事件

此次在战斗系统中，玩家除了感受力战百人的场面外，也隐藏着千奇百怪战斗事件，搜集情报或按照提示在战斗中满足任务条件，就能得到神秘的奖赏。这些充满于游戏主、支线任务中的战斗事件，玩家可自由选择是否挑战，所以无论挑战与否，玩家欣赏剧情的乐趣都将不受影响。

爱好搜集各种珍宝神兵的玩家们，可就千万不能错过战斗事件了，这些宝物将可能有惊人的属性和华丽的造型，战斗中显示气势十足，同时还有更多奥妙！

激战，引领时代的号角

当下的中国网络游戏市场上，激战(GW)无疑是其中最受瞩目的一款重量级作品。作为国内多家媒体“最受玩家期待网络游戏”榜上的冠军，激战(GW)依靠其新颖的游戏模式，前所未有的游戏设计理念很快就俘获了无数玩家的心。尤其是在如今的中国网络游戏大环境中，千篇一律的游戏方式早已经使许多玩家失去了激情与新鲜感。所以，激战(GW)的出现必定会给目前的网络游戏市场带来巨大的冲击。

一、创新性的等级模式与经验获取方式

游戏人物等级，这是很长时间以来网络游戏中最为重要的一个元素。在很大程度上，玩家在游戏中追求的，正是超出常人的高等级。然而，为了达到这一目前，一些玩家们在一些网络游戏中不断的付出大量的时间与精力，甚至影响着正常的生活。事实上，我们仔细分析，也不难发现，一般会在游戏人物等级上下大功夫的游戏，其游戏的内涵本身就不太丰富。所以，不断升级几乎成为了玩家在游戏中唯一可以获得乐趣。这就出现了一些中国网络游戏界中时常会出现的本末倒置的现象，就是玩家在游戏中到底是为了乐趣而游戏，还是为了等级而游戏。玩家在游戏中，除了几百级，升级上千级的等级，甚至“转生”再升一个或者几个几百级时，真不知道还有多少人可以体会到游戏中的乐趣。

二、宏大细腻的任务系统

在激战(GW)中，任务是贯穿着游戏始终的一个重要系统。玩家从游戏人物刚刚被建立开始，就一直在借助任务系统熟悉游戏、练习操作、磨练配合、提升实力。而在激战(GW)中，任务又被分成主线任务和一般任务。其中，一般任务数量庞大，种类繁多。这些任务玩家可以根据任务的奖励情况或者难易程度选择完成或不完成，并不会对玩家进行游戏造成太大的影响。但是主线任务则是串联整个游戏故事背景的重要线索，而玩家们也需要通过完成一个个主线任务，以推动游戏的故事剧情向前发展。而且，本身主线任务也是对自己和所在团队的很好的考验机会。每个团队在完成了某个主线任务之后，都会得到一定的评分。那些在更短的时间内完成任务的团队，就会得到大师级的奖励。所以，即便是你们完成过了这一任务，还是可以继续挑战，直到获得你想要的最高奖励。

三、以竞技为主，PVP为核心的游戏方式

到目前未止，还没有哪一款网络游戏是把PVP做成像激战(GW)这样如此的重要。正如游戏的名称一样，激战(GW)的一切都是围绕着战斗对抗这一核心发展的。从游戏开始不久后，玩家就可以进入相应等级的竞技场，与自己的公会、军团或者朋友们组织成团队，然后与其他的玩家们进行对抗与战斗。所以，从某种程度上说，激战(GW)本身就是一个大的平台，提供给广大的玩家一个对抗和磨练自己的机会。所以，当你的人物达到了满级20级以后，也就标志着你真正开始了激战(GW)的英雄之路。因为，你所在的公会所参与的每一次激战都能为你们赚回一定的积分，而这些积分正可以体现出你们所拥有的实力。依靠积分的排行榜，你所在公会到底是强是弱，也就一目了然了。

四、丰富的职业与人物属性分配系统

在以往的游戏中，游戏人物的职业和其能拥有的技能在很大程度上都是被固定的。也就是说，当你选择某一个职业，就需要一直这样走下去，很难有调整和改变的机会。当时在集中，游戏的职业是非常灵活的。当然，激战(GW)一章中的五大职业：战士、僧侣、元素使、死灵法师也咒术师，这其中的每一个职业都是特点非常鲜明的。比如战士就是侧重于吸引对方火力，保护自己的队友不受打击；比如僧侣就是注重治疗，帮助队友恢复生命值；比如元素使就是强调火力输出，对敌人进行致命的打击就是他们的责任等等。但是，在激战(GW)中，每个游戏人物在主要职业之后，还可以选择一个副职。而这个副职也会使你获得许多其他方面的能力。比如战士如果选择僧侣作为副职，就也可以获得一定的治疗能力。僧侣如果选择了咒术师作为副职，在治疗他人的同时也给敌人施加各种非有益状态。所以，在激战(GW)中，几乎没有一个职业是完全一样的。

五、完全个性化的装备打造系统

装备与等级一样，也是网络游戏中非常重要的一个游戏因素。一身出色的装备相信也是许多玩家所期待的。但是，我们会在许多的网络游戏中发现一种现象：当经过一段时期之后，某种所谓的极品装备也会渐渐成为大众装备。当你看到大街上几乎人人都穿着与你相似的装备时，你心里原本应该有的那种骄傲和自豪感相信也会打不少折扣。关于这一点，激战(GW)也有很好的创新。

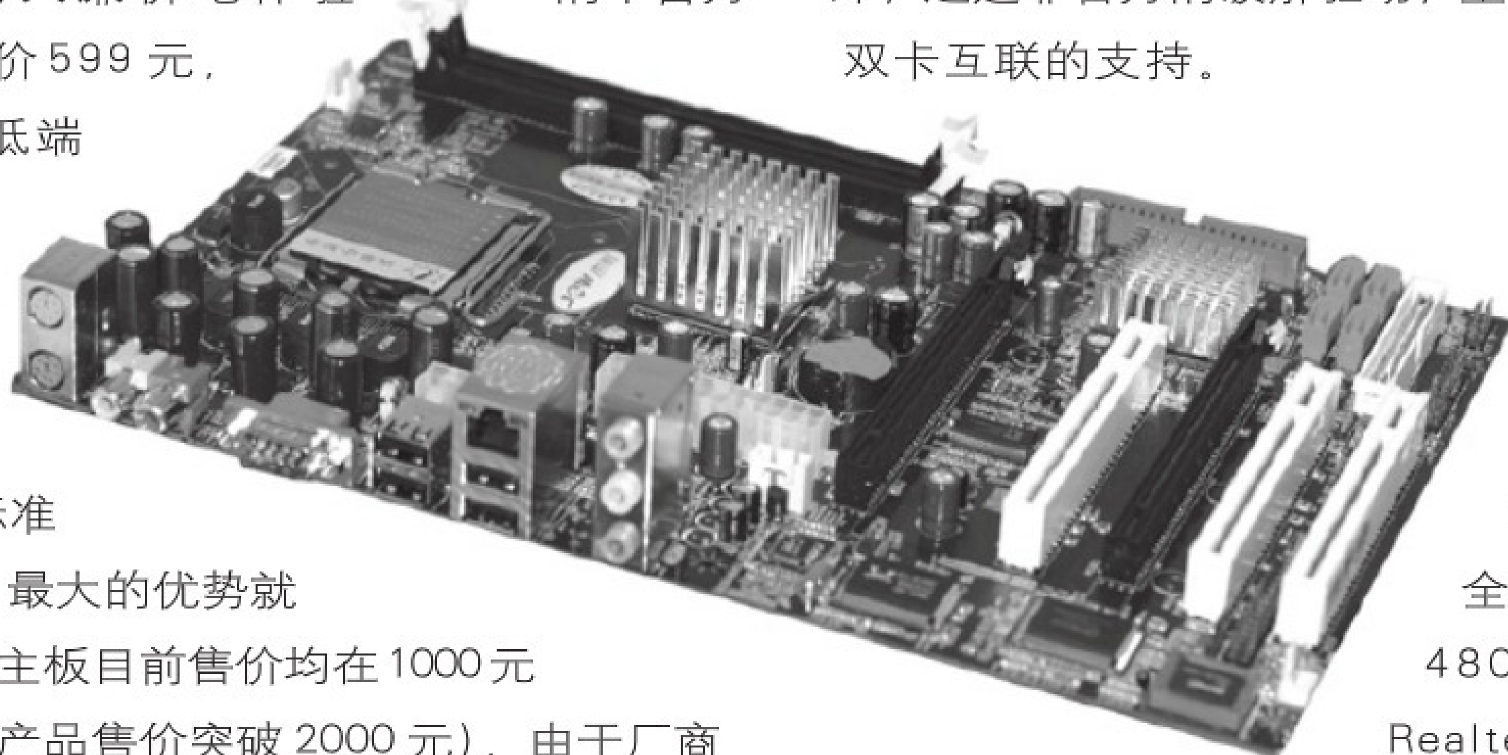
六、副本与独特的队伍组成方式

副本本身并是一件新鲜的事物，因为目前确实有许多的网络游戏都引入了副本的概念。但是，激战(GW)的副本无疑是其中非常彻底的一个。因为在激战(GW)中，副本几乎处处可见。当你的队伍在城镇内组织完毕后，出了城镇实际上就进入了一个独立的副本。这就使得我们的玩家可以彻底与之前那种争抢任务怪或者好的练级打钱点的情况告别。因为，无论在任何时候，你所在的队伍进行的任务或游戏是完全不会受到其他人的影响的。

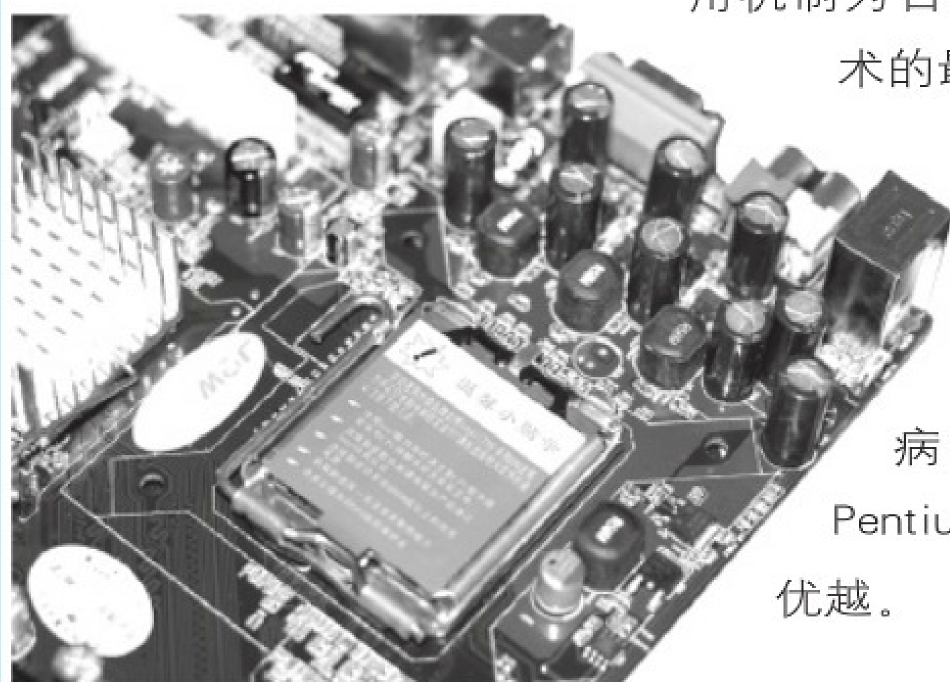


酷睿2多功能战车！杰微JW945PLAV主板

为了配合已经全面到货的酷睿2 双核处理器，杰微不久前上市了一款型号为JW945PLAV的主板，为消费者提供了一个可靠而又廉价地体验 Conroe的平台方案，目前这款主板售价599元，销量可观，不少中低端Intel“粉丝”都想籍此抢先品尝到“扣肉”的美味。



这款主板相对标准的酷睿2 原生主板，最大的优势就在于价格（例如P965主板目前售价均在1000元以上，更有少量高端产品售价突破2000元），由于厂商只是改造并加强了原有主板的供电模块以适应新处理器的VRM11.0电源规范，所以整体成本提高并不明显，依然延续了Intel 945PL芯片组这一中低端撒手锏的本色，再战“扣肉”市场，体现出更诱人的性价比。当然，用上代主板产品兼顾新处理器，性能上是会遭受一些约束。但对于中低端用户来说，这不是关键。并且，酷睿2 双核处理器具有全新的架构设计，两颗核心对于二级缓存的共用机制为目前处理器技术的最先进水平，所以即使性能打了折扣，也远比目前被诟病最多的Pentium D处理器优越。



杰微JW945PLAV主板依然分别由Intel i945PL北桥芯片和Intel ICH7南桥芯片组成。全面支持Intel LGA775接口处理器，其中包括有Pentium 4、Pentium 4 XE、Celeron D、Pentium D 以及最新酷睿2 E4000系列处理器。

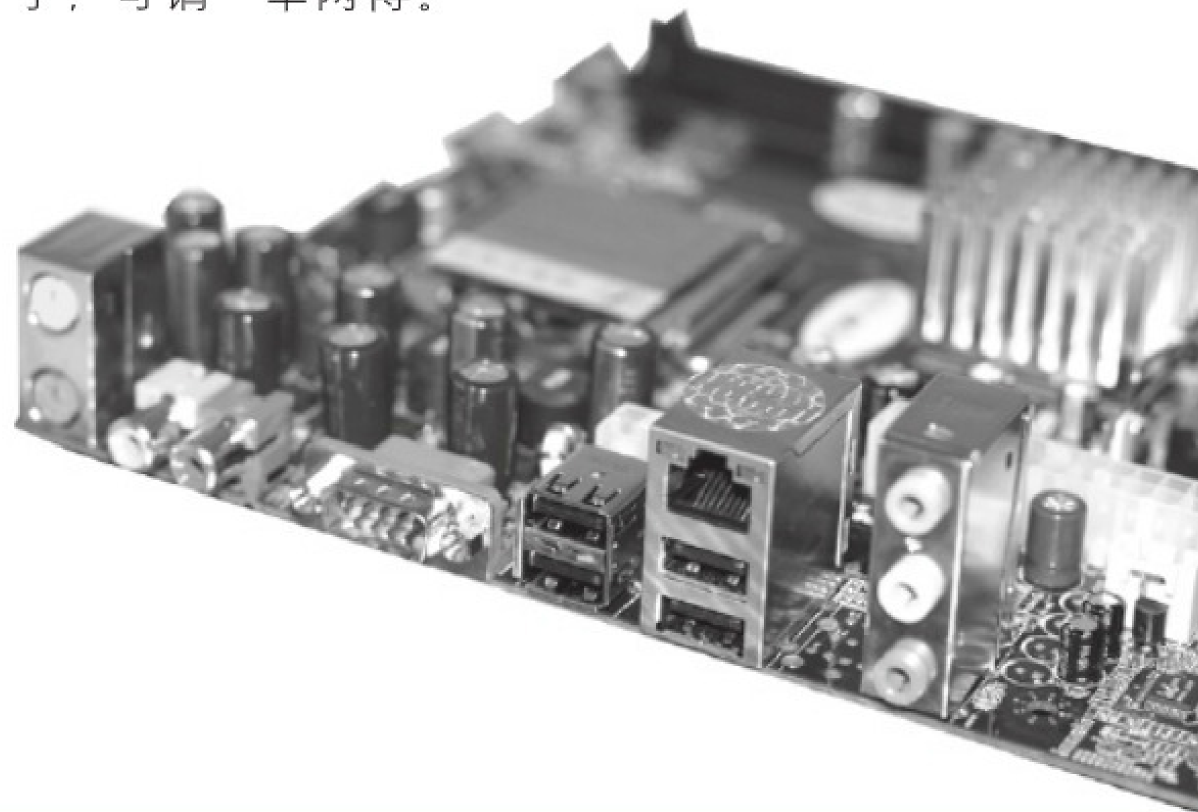
供电设计方面杰微945PLAV改进巨大，为满足Intel最新 VRM11.0供电标准，特升级为四相供电模式，并全部采用高品质电容和各配有一上一下的MOSFET 设计，保证供电稳定。主板提供了两条DDR2插槽，提供了对DDR2 667内存的支持，并支持双通道工作模式，内存总容量最大可支持到2GB，这也是相对普通945PL主板的一个重要改进。

杰微JW945PLAV主板提供两组PCI-E 接口图形显卡接口。其中一根为PCI-E 16x模式，另一根为PCI-E 4x模式，官方正式支持ATI的交叉火力双卡互连技术，另外，通过非官方的破解驱动，主板还能实现对NVIDIA SLI双卡互联的支持。

主板使用了主流的ICH7南桥来配搭，可提供四组SATA Ⅱ标准接口，传输速度达3.0G/s，8组USB 2.0全速接口，传输速度高达480Mb/s。另外，板载的RealtekRTL8100C网络芯片，可实现自适应的10/100/M网络功能。Realtek ALC655声卡解码器实现5.1声道音效支持。

目前这款主板售价599元，相比965平台和同类产品都存在较大的优势，它更新了VRM 11的供电模块，能完美地支持目前的Core 2 Duo E4XXX系列处理器，并全向下兼容Intel的旧有的LGA775接口Pentium 4、Pentium D及Celeron D处理器，并提供了对DDR2 667内存规格的支持，应用范围很广，适合不同级别消费者搭建不同级别的平台，充分施展DIY的魅力。

要重申的是，即便是升级到最入门的双核Conroe处理器，相对于目前主流的单核/双核Pentium系统来说，系统的性能提升幅度都相当的大。单核系统的提升幅度在9.6%～43.2%之间，双核系统在6.6%～31%之间。所以杰微JW945PLAV 作为一款主打入门级的酷睿2主板，绝对是我们普通玩家无缝过渡的最佳选择，如果你嫌现在“肉价”太贵，可以先来颗双核Pentium D 805或者是Pentium 4处理器暂且栖身，待到日后时机成熟，把旧处理器转手给商家，添些钱就能品尝到鲜美的“扣肉”了，可谓一举两得。



2006年鹰头马游戏奖颁奖晚会

■本刊编辑部 鹰头马组委会



广告时间

广告1：一个长相酷似憨豆先生的老外手中摆弄着一把明晃晃的刀子，突然间双眼放光，凑近镜头，操着一口半咸不淡的普通话，满脸欢喜地嚷嚷：“选圆剑，太特鳖了，太疯利了，我们霉国没有，我们霉国真的没有！”

屏幕上几个刚劲的大字从远处飘来——《轩辕剑伍》，美国没有的游戏。

广告2：“主场只剩2分钟。”“客场1分钟。”“小罗带球，冲向对方球门。”“他简直火力十足。”“他带球飞奔，来不及阻挡了。”“加图索上前了，小罗突然飞了起来！”“被铲了！”“是双腿铲！”“连裁判都疼得哭了。”“是的，当时就是这样……”

屏幕上几个大字慢慢变得清晰——PES6，铲人，没有不可能。

广告3：刘备站在诸葛亮面前使劲地走来走去。诸葛亮不耐烦了：“你瞎晃悠啥啊！”刘备焦急地说：“给朋友送礼，不知道送啥好啊。”“男的女的？”“男的。”“多大岁数？”“40多。”诸葛亮用怀疑的目光看了刘备一眼，凑近了神秘地说：“用青龙胆啊！谁用谁知道！”

屏幕上几个大字突然闪现——玩“三国无双”，用青龙胆，无双想放多久就放多久。

“灯光，OK？道具，OK？”（啪！无数道华丽的彩灯在舞台上闪亮，一个黑影“嗖”地窜到舞台正中央……）

“亲爱的读者朋友们，我想死你们了！哈哈哈，你们想我吗？啥，我是谁？你是新读者吧？连我也不认识。我就是究极神秘，无敌神秘，神秘中神秘的神秘主持人啊！光阴荏苒，岁月如梭，一眨眼迎来了第四届‘鹰头马游戏奖颁奖晚会’，第一届时还在中考的读者们，现在都快迎来高考了吧，加油啊同志们！很高兴能继续为大家主持本次的颁奖晚会。2006年是全球游戏业成功的一年，是继往开来、奔腾不息的一年。美国的360破解了，日本的PS3开卖了，中国的铜须出名了，咱不输给他们！我们的‘鹰头马奖颁奖晚会’将继续秉承紧跟潮流的作风，邀请到诸多天不怕地不怕敢于满嘴说瞎话的资深编辑和记者担任评委，力争为大家奉献一台欢乐的盛会，团结的盛会！此外，大家都看到了，前面我们播放了2006年一些奖项提名游戏的广告，这对它们获奖很有帮助，我们将大力招商引资，欢迎各位提名游戏来做广告，联系电话请拨918-1818918（就要发-要发要发就要发），别忘了事先给我准备好红包。”

“好了，下面颁奖晚会正式开始！”

"毁"人不倦奖——年度最暴力游戏

获奖：《职业进化足球6》　提名：《落水狗》《终极刺客——血钱》



常言道：戏不够，血来凑（众评委：从来没听说过……）。每年黑帮题材的游戏不管品质如何都能引来一大票玩家，如经典电影改编的《教父》《落水狗》等。这些改编游戏虽然在题材上很讨巧，但也被限制在电影情节的框框里，不管游戏性还是创新度都有点贫乏。可是，断胳膊断腿、一个人被打中不同部位有不同的死法、被刺中一刀后3秒钟就把身体里的血都喷在屏幕上算不算游戏性呢？恐怕不少欧美玩家还是很好这一口的，所以2006年许多游戏喜欢用更多的暴力表现来掩盖游戏性的苍白，《落水狗》只是其中一个代表。和那些喷血、爆头的场面比起来，《终极刺客——血钱》就内敛多了，光头代号47继续玩深沉，他最喜欢把人用钢丝勒死，实在不行下毒也不错，这样下手可比拿着枪在大街上乱扫变态多了——实际上，我们几乎把年度最暴力游戏的殊荣授予了它，直到我们拿着名单向cOMMANDO征求意见时才改变了主意。cOMMANDO说："哈，朋友，你忘记了编辑部里有一位热衷于铲球并且小有所成的家伙。"嗯……看来我们忘记了关于实况系列一段罄竹难书的历史。cOMMANDO继续说："我们必须让读者了解实况在铲球设计上的漏洞。你知道，对手在背后的恶意飞铲往往只会得到一张黄牌，甚至裁判把他叫过去聊聊天就了事，但被你铲到的人可能已经废了，倒在地上无助地呻吟，然后被七手八脚地抬下场。""是的，在PES6里这样无耻的漏洞不但没有被修补，还有扩大的趋势，裁判的尺度越来越松！"8神经也凑过来说，"如果你碰到这样的对手，那么就只有自认倒霉，比赛还没有结束，你的替补席上就横七竖八地躺满了病号，而赛场内唯一的一辆救护车已呼啸着开走了！"是的，鉴于PES6里惨绝人寰的断腿事件屡屡发生，我们认为它才是"毁"人不倦的活典型。可那个"小有所成的家伙"是谁？我们不能说，不能说……





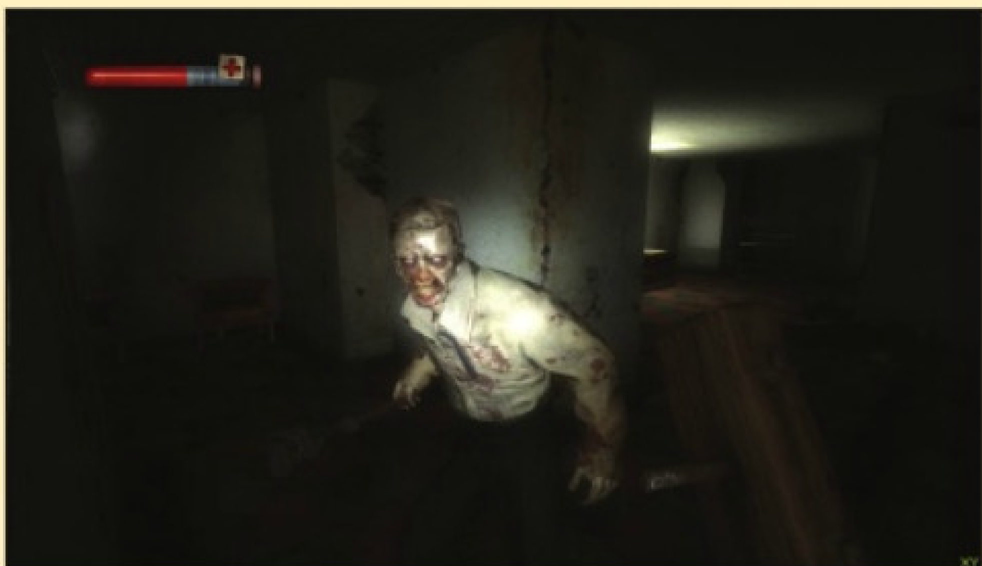
评委"小有所成的家伙"发言：*罄竹难书这段就掐了别播吧？解说词谁写的，这个月奖金全扣！*

身临其境奖——年度最佳氛围游戏

获奖：《炼狱死囚——罪恶起源》　提名：《细胞分裂——双重间谍》《极品飞车——生死卡本谷》



音乐、音效、场景设置等多个方面的完美结合才能诞生一款最佳氛围营造游戏。在《细胞分裂——双重间谍》中，当你第一次潜伏在上海的雨夜里，居高临下眺望东方明珠时，你会感到伤感么？而在《极品飞车——生死卡本谷》中，我们体会到了更明亮的路灯光，更合适的场景音乐，更真切的公路的气味，更迷离的远方……但这个奖项将被颁发给《炼狱死囚——罪恶起源》（Condemned: Criminal Origins）。被缺乏创意的大作搞坏胃口的玩家可能没有想到，利用现有的视觉和音效技术，完全可营造出更深重的心理恐怖感。如果不是《炼狱死囚》的开发商Monolith，如果不是它的发行商SEGA，可能很多人会把它当作另一款在阴暗的地方射杀恶鬼的游戏。而Monolith的品位决定了它不是这样一款作品。傍晚，你，一个孤独的当代侦探，奉命前往一片狼藉的犯罪现场进行勘察。在勘察的同时，你依然被周围的危险和恐怖所包围。先到的警察相继遇害了，而你的手枪里只有几发子弹——不，不要妄想找到十字准星，也不要盼望着野兔子一样的Quake跳跃。你只能拿着随手捡到的木棍，在破旧的废墟里踉跄前进。而你的敌人，那些被感染的疯子，他们真的像你在梦里遇到的那种追杀者一样，从来无需奔跑就能把你吓得半死。而你越逃就越向黑暗中深陷……



恐怖？血腥？黑暗？武器？画面？不！这些都不是这款作品的真正精彩之处。它不是最好的游戏，但它像电影一样，它实实在在地影响着参与者的心理状态。

评委生铁发言：*护士！镇静剂！别让我再看见这个游戏！*

铜须奖——年度胡搞八搞游戏

获奖：《明星志愿3》　提名：《新绝代双骄前传》



"既然名叫铜须奖，那当然该由我铜须出面来颁发。"话音未落，一条骠悍的身影踏着滑板如流星般出现在众人面前。真的是铜须么？怎么一根胡子都没有啊？名叫铜须，好歹要有一把胡子才说得过去啊。"没有胡子就质疑我么？那我有没有勾引过你老婆，这个说法你是不是也要质疑一下？拜托，人家说什么你都相信啊？胡子不能剃了么？是不是铜须，不是依靠胡子来认定的，而是依靠行动，行动！懂么？就像今天竞争以我之名冠名的伟大奖项的两款游戏，虽然从名字上看非常普通，不过却都有标新立异、惊世骇俗的行为出现。所以，他们才有资格来竞争这个奖项。"

"标新立异，惊世骇俗？我怎么没察觉到啊？"怀揣板砖暗藏在一边的冰河忽然发问，看来他正在热身要出手了。

"口胡！似你这等人渣，萝丽断袖视为无物，普通小朋友在游戏中看到这种场面，怎么会像你这等废柴般无动于衷？再搞出个三长两短来，岂不是再让张秋良这等大人物一番乱告，那时我们还有什么游戏可玩？到哪里去勾引人家的老婆……不是，是享受游戏的乐趣。我就要将你这邪恶的家伙轰至渣呀！"电光石火之间，冰河便被轰至仆街。素来惹是生非的人终于得到了应有的下场。

"下面就要颁奖了。我宣布此次获得冠以铜须大人之名的奖杯的是——《明星志愿3》！"欢呼声中，《明星志愿3》中的一众明星上台领奖，而台下翘首期待的一帮古装人物愤懑地呼喊："不公平，这里面有黑幕！"旋即被几个黑西装拖了出去。"虽然竞争非常激烈，但基于以下理由我们还是选择了《明星志愿3》。首先他们以宽宏的肚量，设定了男主角可与男NPC发生感情的结局。当然《新绝代双骄前传》也有同样的设定，所以才得以提名入选，不过《明星志愿3》显然走得更远。他们还可让身为经纪人的男主角与尚未成年的小MM发生感情。也许有人说，林芬芬应该成年了啊。不过，根据铜须大人对《明星志愿2》的了解，恐怕踏入娱乐圈的林芬芬还未满18岁。当然，作为一款真实表现娱乐圈风云的游戏，这种设定是非常贴切的，不然男主角凭什么那么卖力地去找合约呢。不过，我铜须最终选择《明星志愿3》的理由，还是因为男主角可利用工作之便，把人家的老婆……不对，是女朋友挖过来。哈哈，这才是最适合夺得铜须奖的理由啊。嗯，需要指出的是，我们挖人家的女朋友，完全是为了把她救出苦海，那个男人又蒙又骗，不是好人，我们怎么能看着那么好的姑娘落入虎口呢？这点小朋友们千万要注意啊。MM不能乱泡，老婆不能乱挖，否则……后果会很惨的，本人深有体会，你们要引以为鉴。"铜须大人最后的发言振聋发聩。

"好了，让我们用掌声欢送获奖者离开。铜须大人期待着明年出现更多挖老婆……是找女朋友的好作品。让我们明年再见！"

评委8神经发言： 场务上来一下，先把那边的冰河拖下去。希望将来开发国产单机游戏的厂商不要老围着各式各样的恋爱关系下功夫，玩家也会长大的，毕竟单机游戏怎么玩男女关系的把戏，也玩不过网游啊……

"易种地"奖——年度最佳民族文化游戏

获奖：《三国志11》　提名：《三国群英传Ⅵ》《真三国无双4 Special》《轩辕剑伍》



这个奖项实际上讨论的是游戏题材与民族传统文化相结合的问题。在欧美备受好评的游戏大作，在国内叫好不叫座的屡见不鲜，而国内厂商推出的某些游戏作品却因为"选材"好而得到了追捧。三国题材就是这样一个"甜点"，几乎所有和三国搭得上边的游戏（不论品质如何）都受到相当程度的关注。某些游戏可以在我们的硬盘上停留长达一天之久（请相信这是在夸这款游戏），仅仅因为它是三国游戏而已。其实一部《三国演义》对中国人的影响远不止在游戏方面。君不见《百家讲坛》上的教授学者，只用讲评三国便可大红大紫。其实除了三国题材外，中国传统文化中可用作游戏开发的题材并不少，比如《轩辕剑伍》的背景是《山海经》，还有许多的神魔题材国产游戏也参考了《山海经》，并作了仔细的考证，这种精神是令人佩服的。不过，同样从传统文化中汲取养分，这其中也是亲疏有别。《山海经》中X脑Y身Z足的怪物远不及三头六臂的齐天大圣有名，那每每以最终Boss身份登场的蚩尤，接受度也许还不如白骨精。游戏开发者卖弄了自己的学问，却拉大了游戏与玩家的距离。





一款“仙剑”，让玩家永远记住了大宇。而不论是哪家国内游戏制作公司，如果能制作出一款优秀的三国游戏（不论是什么游戏类型），它一定会名垂青史、万世敬仰。中国游戏制作公司的腾飞之路，也许就是从认认真真、踏踏实实地做好一款出色的三国游戏开始，而且我们所需要的可能仅仅是认认真真、踏踏实实而已。说了这么多，读者大概也能理解我们的苦衷，最最中国化的三国题材，我们却没有好好运用，而这个“易种地”奖就只能颁发给非中国公司出品的《三国志11》，这是怎样的一种悲哀呀……

评委野花发言：民族文学博大精深，建议设立“鬼吹灯”文学奖。

爹妈卖血奸商笑奖

——年度配置要求最高的游戏

获奖：《上古卷轴IV——湮没》
提名：《细胞分裂——双重间谍》
《中世纪 II——全面战争》

说起这个奖，生铁想到的“爹妈卖血奸商笑”这个名字不但形象、生动，恐怕也是他老人家的感同身受。2006年，我们又拿着这个奖的入围名单向生铁征求意见，没想到他皱了皱眉头说：“咳，还选什么，我都跑不起来！”也真是，显卡的更新可谓日新月异，半年前的极品显卡眼看着就掉到中端了，再过半年可能你有的游戏都玩不了了——这可不是耸人听闻，最近的一场惨剧就发生在《细胞分裂——双重间谍》身上。这游戏死活就不支持SM2.0，搞得像X800这样的显卡成了当年的MX 440二世，要想跑起游戏起码也要换个X1000以上的A卡才行。可你还别发牢骚，人家《双重间谍》在X360上还丢帧呢，PC上凑合能跑起来就谢天谢地了吧。不过要说到这个大奖的归属，就不得不提到《上古卷轴IV——湮没》了。就说《中世纪 II——全面战争》配置要求高吧，好歹你也能在屏幕上看见成千人PK，可在《上古卷轴IV》（俗称“老头4”）里头，除了能看见自己骑着马乱跑，怕是就看不见其他人了，你甚至要在选项里控制同屏显示的人数以换得更高的帧数。超大无缝连接的地图、华丽的HDR特效，也不知能有几个人特效全开地玩下来，恐怕绝大多数人都要在Video选项里小心翼翼地调来调去才能勉强流畅地执行游戏，要不网上最详细的一篇“老头4”优化指南咋就写了有上万字呢。就像有网友说的那样，“老头4是个好游戏，因为它是永远领先于时代的”。



评委冰河发言：扯了这么多，咋不改名叫牢骚奖？我穷得连电脑都买不起，恐怕要熬成老头才能玩“老头”，我还是去打“星际”吧……

庖丁解牛奖——年度最佳操作游戏

获奖：《职业进化足球6》
提名：OutRun 2006、《托尼霍克的荒野争霸》

第一个获得提名的游戏是《托尼霍克的荒野争霸》，很难想象有人试图在游戏中重现需要技巧、身体协调性和反应能力的极限竞技运动，而更难以想象的是这样的游戏竟然出了七八代。制作组把这种需要调动全身才能玩转的运动变成一款用4个手指就能搞定的游戏，看上去他们做得相当不错。而OutRun 2006，抛开里面秀美的风光、貌似流氓的驾驶者和闪闪发光的跑车不谈，这款游戏最大的成就在于它成功地将赛车的行进模式由简单的纵向拓宽为“横向前进”和“纵向前进”两种方式。而更令人震惊的是，玩家只需要简单地按下3个键就可以实现这两种方式之间的切换。OutRun 2006凭借这种轻松、惬意而有想象力的操作感在赛车游戏界脱颖而出，成为获得最佳操作奖的提名作品之一。



第三个获得提名的游戏是PES6。评选组成员、绿茵场上的斗士、伟大的腿骨毁灭者King是这样评价PES6的：“这款游戏的操作感令人惊讶，你甚至可以感受到每一脚铲球动作都结结实实地接触到了对方，这是其他游戏难以达到的，借助这种优秀的操作感，我将铲球升华为艺术，并将自己的铲球成功率提高了16个百分点！”King的感觉是正确的，PES6继承了实况系列在操作感上一贯的优异表现，除了可以得心应手地操作球员外，你可以从各种细节上感觉到球员对你的操作做出回应，你可以感觉到自己打了一脚舒展漂亮的抽射动作，也能体会到带球连过几人的畅快。这种仅靠画面和声音给予玩家回馈的功力绝对要靠积累足够惊人的经验才能达到。我们很怀疑有多少实况玩家可记熟PES6里密密麻麻的花哨动作，但我们能肯定的是，即使你忘记所有繁复的组合键，只使用基础的几个键，也可以在游戏中做出流畅真实的动作并看到成果。再退一步，即使你只会按铲球键，你也完全能在这个游戏中体验到因这种优秀的操作感而提供的真实感和乐趣。所以，这个奖项最终的得主是——PES6。

评委“小有所成的家伙”发言：怎么搞的！都开始指名道姓了，你们这帮家伙的怨念就有这么深吗！解说词谁写的？这个月奖金也全扣！

疯狂的石头奖——年度最善于模仿的游戏

获奖：《泰坦任务》　　提名：《教父》《落水狗》《疤面煞星》《正义入侵》



2006年的电影《疯狂的石头》作为国产商业片的成功典范被捧上了天，可是有心人偏偏就发现，它的情节与1998年的英国电影《两杆大烟枪》（Lock, Stock and Two Smoking Barrels）那是出了奇的相似，我们这个奖的命名也就取自这一层意思。2006年在创意上和GTA类似的游戏不但没有减少，反而还有增多的趋势。但前几年的《四海兄弟》无论在剧情还是游戏性上都无可挑剔，2006年的这一串同类型游戏就有些寒碜了。《教父》和《落水狗》都十分忠实于电影，但它们看起来也就是让你重新"玩"一遍电影而已，没有深度；《疤面煞星》则有所发挥，它的情节紧接着电影的结尾，假设阿尔·帕西诺的那个角色没有死，而是在黑社会里打下了一片更大的江山——听起来就有些俗套。倒是Eidos出品的《正义入侵》（Just Cause）颇有新鲜感，游戏一开始你要从飞机上跳伞来到一片小岛上，然后就是一个热带版的GTA了——除了故事的发生地点不同，你还真看不出来它跟GTA有什么区别。可是话说回来，《疯狂的石头》就算模仿了其他电影，也算是有板有眼、颇有诚意了。要从诚意上讲，本年度模仿秀的冠军无疑是《泰坦任务》。虽然美中不足的是，它不能生成随即地图，让可玩性打了点折扣，任何一个玩过《暗黑破坏神》的玩家都会发现它就是一个3D版"暗黑"。其实，我们评这样一个奖绝对不是出于贬义，电影拍了100多年，人类能想得出的表现手法几乎用尽了，但人们照样喜欢看电影，照样能看出好坏之分。游戏也是这个道理，有那么多人觉得现在的GTA类游戏"一蟹不如一蟹"，无他，不过就是觉得它们不在一个数量级上而已。



评委Littlewing发言：*我看到这个奖的名字差点想岔了，其实2006年我们记者组写了那么多板砖匕首式的记者视点，谁来发个"疯狂的砖头"奖？*

后妈的孩子招人疼奖——年度最佳移植游戏

获奖：《真三国无双4 Special》　　提名：《鬼泣3 Special》、OutRun 2006

"小白菜，泪汪汪，两三岁呀没有娘……"一阵催人泪下的背景音乐悠悠飘来，"掐！掐！掐！"颁奖人8神经不耐烦地向后台挥着手："搞得这么悲，叫我怎么念！"



说起家用机平台的移植游戏，就像是后娘的孩子，有时真不怎么招人待见。从游戏本身来说，许多都是经典之作，但有的隔了好几年才移植过来，有的移植过来就水土不服，拿最高档的电脑还伺候不安稳，最糟糕的还是所谓的门户之见，PC和TV平台的玩家没少打过嘴仗。你说不就是玩个游戏么，瞎折腾那些干嘛？不过令人高兴的是，2006年是移植游戏大放光彩的一年，诸多大作纷至沓来，如果不是因为《光晕2》《生化危机4》《翡翠帝国》等没有赶上年终的末班车，我们的提名名单应该更有分量。获得这个奖项提名的游戏中，《鬼泣3 Special》是该系列第一次进驻PC平台，它的可玩性不必多说，而PC平台一直缺乏有深度的动作类游戏，走上全平台发展路线的CAPCOM正在填补着这个空白。OutRun系列是街机名作，OutRun 2006不仅有华丽的画面，还将狂野的风格和细腻的手感融为一体，值得反复体会。当然最出色的还是《真三国无双4 Special》，经过前一作的试探，"354"在PC平台的移植程度已趋于完美，虽然游戏属于随时可拿起放下的快餐风格，但三大模式足以让人消耗总共上百小时的时间，体贴的汉化更是让人喜出望外。《真三国无双4 Special》获得这个奖项是当之无愧的！





总的来说，我们希望明年有更多品质出色的移植游戏出现，好的游戏就应该有更多人享受到——后娘的孩子也招人疼啊！

评委cOMMANDO发言：*真上等，我的朋友！PC上就应该多移植点这样的"孩子"！*

加油，好男女奖——年度游戏人物

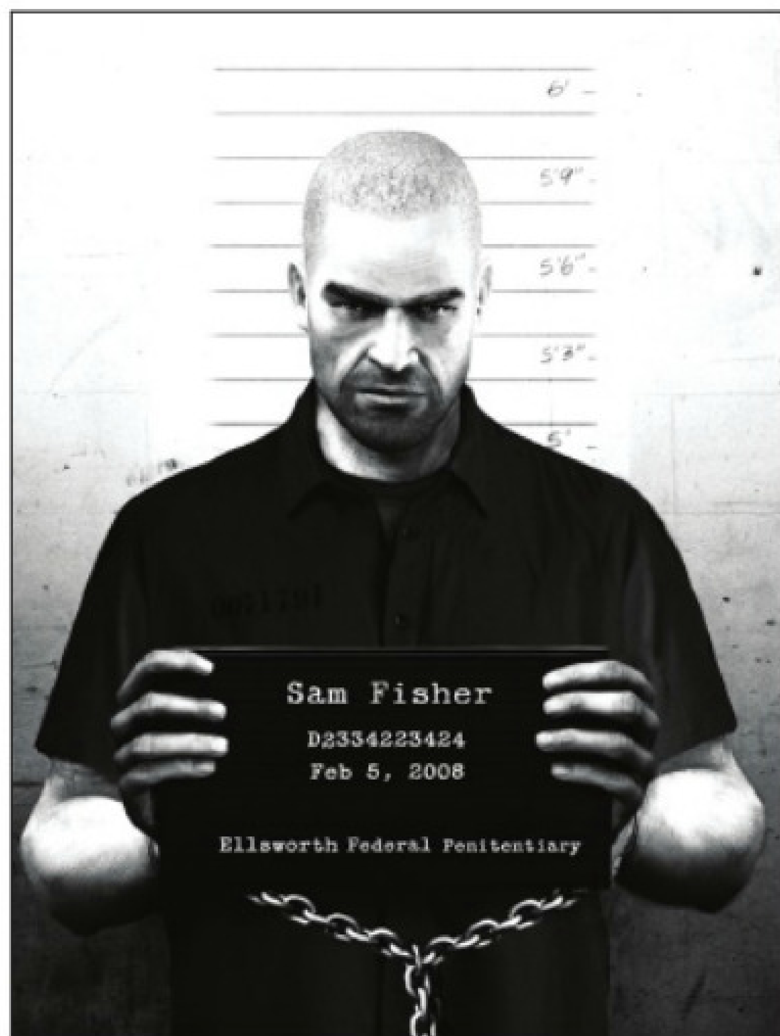
获奖：张郃（《真三国无双4 Special》）　　提名：劳拉·克劳馥、山姆·费舍尔



2005年的年度游戏人物被定名为“风流人物奖”，被气吞山河、纵横睥睨的吕小强拿走。那是多么激动人心的颁奖啊！但现在，吕布同志已经风流不起来了。数风流人物，还看今朝，2006年什么人物最风流？超级女声风流，好男儿更风流。从风格上来说，吕布同志已落伍了，不入流了，土掉渣了。现在流行的是，要想成为选女生比赛的冠军，你得像男人；而要想成为选男人比赛的冠军，你得像女生。组委会与时俱进，2006年将年度游戏人物奖定名为“加油，好男女奖”，是男是女，咱拉出来遛遛，要想获奖，先给我加油。

获得提名，并最有希望获奖的两位分别是《古墓丽影——传说》中的劳拉·克劳馥，与来自《细胞分裂——双重间谍》中的美国国家安全局第三梯队特工山姆·





费舍尔。经历了《黑暗天使》的沉沦之后，劳拉以出色的表现唤回了玩家的美好记忆，也重新证明了自己身为游戏世界第一女性的荣誉。而山姆·费舍尔，在《细胞分裂——双重间谍》中大耍时下最具噱头的越狱和无间道题材，更将表演的舞台延伸到了东方大都会——上海，在2006年的游戏男性角色中，风头一时无二。究竟将奖项颁发给谁？正当组委会煞费思量时，却意外得知两位选手主动退出了本奖项评选，并向组委会发来信函，对奖项名称表示了坚决抗议。费舍尔义愤填膺地表示：“我是条糙汉！我不是啥‘好男儿’！”鉴于此种突发情况，组委会临时决定让《真三国无双4 Special》中的张郃获得此奖项，鉴于他完美符合时下审美标准的外形和才艺，哪怕参加任何一个流行选秀节目也是当之无愧的冠军。加油啊，张JJ！

评委Say发言：是不是年纪大了就跟不上流行了？如果流行的东西都像这样，我们倒无所谓“土得掉渣”！（说得好！众人鼓掌……）

金尾续貂奖——最佳续作

获奖：《魔法门之英雄无敌Ⅴ》
提名：《恺撒Ⅳ》《梦殒——漫长旅途》《古墓丽影——传说》





在续作流行的时代，我们必须看到很多流行游戏的续篇依旧保持了高品质。特别是一些更换代理权、制作公司的游戏，虽然可能因为各种变故失去一些原作的韵味，但带给这些游戏的新意也是显而易见的。《魔法门之英雄无敌Ⅴ》以及《古墓丽影——传说》都属于此类。“英雄无敌”系列沉寂了几年，在Ubisoft得到开发权后显然比在3DO时代更慎重地对待了这款游戏，而这款用3D引擎制作的游戏也处处显现出它的细致与大气。《古墓丽影——传说》经历了该系列上一款游戏的失败，在转换开发权后则找回了该系列最初的感觉。对这样一款无法再有实质性提高的游戏来讲，回归或许是个不错的选择，而游戏的销量也证明了玩家对这种改变的认可。《恺撒Ⅳ》看上去是前作的一个3D化复刻版，尽管称不上有太多新意，但也维持住了一贯的水准。是的，对一款续作，你还能有多高的要求呢？

评委Cross发言：怎么没有最长篇攻略奖？它的得主同样是《魔法门之英雄无敌Ⅴ》！



鹰头马大奖——年度最佳游戏

获奖：《无冬之夜2》 　**提名：《魔法门之英雄无敌Ⅴ》《上古卷轴Ⅳ——湮没》**





当《无冬之夜》（下文简称为NWN）还未发售就连得了三届E3“最佳RPG”、刚刚发售主流游戏媒体上就好评如潮时，玩家们纷纷踏入传说中的无冬城，开始在全新的3D费伦大陆上冒险。当时谁也没有怀疑它是一款好游戏，可随着冒险的深入，我们很遗憾地发现，在单人游戏部分它实际上就是一个DnD版的“Diablo Too”。玩家陆续开始对它表示不满，然后它又很不幸地在GameSpy评选的“史上最被高估的25款游戏”里占了一席之地。在随后的几年里，NWN留给我们的除了两个同样无聊的资料片，只有Toolset了——感谢上帝，这个工具的诞生是具有划时代意义的。它让玩家能真正扮演DM的角色，开创属于自己的冒险，同时也令NWN在多人游戏模式和重玩性上取得了无可争议的成就。

当BioWare将NWN2的交给黑曜石这个由大部分前黑岛成员组成的小组开发时，大家都期望这个曾创造了《博德之门》系列和《异域镇魂曲》的小组，能让NWN2“转职”成一款真正的RPG。现在，正如你所看到的，他们成功了！他们以“黑岛”的方式让NWN2焕然一新：如电影般引人入胜的剧情（你不再只是一个毫无背景的雇佣兵，你将随着剧情的发展解开自己的身世之谜），诙谐、机智的对话（游戏的乐趣之一就是看着“毒舌”NPC们“礼尚往来”，然后哈哈大笑），维妙维肖的配音（这让那些有趣的NPC们更加真实、生动，可谓锦上添花），交互性更强的NPC（你的语言和行为会对他们造成影响，如果没处理好的话他们甚至会在紧要的关头离开你），策略性和趣味性兼具的战斗（相信我，NWN系列在战斗上的区别，不仅仅是前作只能带一名跟班而这次可以组成一个5人冒险小队那么简单）以及设计精巧的分支任务（绝非跑跑腿、送送信之类滥竽充数的败笔）。一款RPG应该具有的所有元素它都具备了，而且出类拔萃，它绝对是近年来在剧情深度和人物塑造上最令人称赞的作品之一。加上改良版的Toolset的扩展性，我们可预测，NWN2会像它的前辈一样，拥有顽强的生命力，直到它的下一部作品诞生。





虽然NWN2在画面表现上不如“老头4”那般惊艳，好在场景设计、细节刻画都能带给你一种身临其境的感觉——这对于渴望在被遗忘的国度里再创一段史诗级冒险的玩家来说已足够了。NWN2在技术上的小瑕疵不足以给它造成致命伤，而其对RPG的绝佳演绎让它在如今越来越多“画面至上”的游戏中脱颖而出。在看过了太多华而不实的画面特效和生涩难懂的技术名词之后，是时候回归游戏的本质了。

最好的总在最后，我们郑重地宣布，将鹰头马大奖颁予《无冬之夜2》！

“再见，再见，相逢在电脑前。

再见，再见，告别在瞌睡中……”（音乐响起，神秘主持人再度登台）

“亲爱的读者朋友们，我想死你们了！啥？这句我开头就说过了？隔了6页没见我又想你们了中不？鹰头马游戏奖颁奖晚会到此就圆满结束了，我代表组委会向耐心阅读完这几页文字的朋友表示最衷心的感谢。也感谢“新家肉饼”，感谢神秘的《人物周刊》对评委们的鼎力支持。让我们在明年的鹰头马晚会上再见！”



山顶的盛典
——EA 全球首家娱乐中心开业

EXPERIENCE
PEAK TOWER · HONG KONG

■本刊记者 Suki


EA Experience娱乐中心场馆外景


开幕式庆典现场

如果要在亚洲地区为你的企业选择一个基点，香港无疑是最适合的地方之一。这座城市的环境、地位、背景足可容纳你的勃勃雄心。美国艺电（EA）选择香港作为全球首家娱乐中心所在的城市，正是其放眼亚洲乃至全球商机的体现。EA亚洲区总裁Jon Niermann在香港太平山凌霄阁为醒狮点睛的一刻，标志着这个全球游戏业巨头开始将目光郑重地转向东方，EA世界最新的游戏产品将第一时间出现在这个地方。

为自己首家娱乐中心命名为“EA Experience”，似乎在告诉人们，“玩EA的产品，你才称得上是资深的玩家”。如果你和我一样，亲身体验和见识过EA Experience内的75台模拟器、游戏机，就能深深体会到来自EA的自信。无论你是PC、TV，还是手机、手掌机的游戏爱好者，EA Experience中所展示的总能超出你的经验。用总裁Jon Niermann的话说，就是“可以体验到令人激动、独一无二、全新的娱乐体验”。中心设有The Sims、EA Speed Experience和EA Sports等虚拟现实馆。在这些场馆中，你可以不同寻常地来体验最新的游戏作品，例如在The Sims区中将自己的类比人物投射到屏幕当中，在极速赛车区体验虚拟实境驾车快感等。

当然，本刊记者作为EA Experience的第一批游客，所受到的优待不仅仅是欣赏最新的游戏作品，非常幸运，在开幕当天，许多EA大牌作品的制作人也来到现场。《战地2142》（Battlefield 2142）的制作者Marcus Nilsson向我们介绍了这款作品中特有的泰坦模式。在泰坦模式中，玩家必须在保护自己阵营战舰的同时，还要摧毁敌方的“泰坦”战舰。为了击落“泰坦”，玩家必须先攻破其护盾，然后登上战舰从内部把它催毁。这种全新的游戏方式迫使玩家在激烈的对抗战中，更讲求团队合作精神及战略的运用。当笔者问道，此次Battlefield为什么把背景设计为未来战争而不是一贯的二战时，Marcus Nilsson的回答是“为了突破自我”，看来优秀的游戏制作者对成就的追求总是超越物质利益的。


《战地2142》中凶悍的战士

Steve Anthony本人对赛车游戏十分痴迷，在最新的《极品飞车——生死卡本谷》（Need for Speed Carbon）中，可看到这位以跨平台制作著称的资深制作人将丰富的制作经验融入作品当中。除了能展开峡谷生存赛、街区控制赛等赛制外，玩家还可通过新型Autosculpt赛车定制工具来设计和调整成员的赛车，如果你是PS3或XBOX的用户，还可将Autosculpt制作的赛车用于在网上挑战来自各地的赛车手。当记者询问Steve Anthony，游戏关底中，Boss使用奥迪是合作


《战地2142》制作者Marcus Nilsson


我们能这么近地看到《极品飞车——生死卡本谷》的制作人Steve Anthony及游戏中女性角色Melody


Melody在游戏中的造型

商的要求还是制作组自己的意见时，他笑着回答我："那仅仅是我个人的喜好。"

EA的FIFA系列如今每年要推出一款以上的新游戏，这也可看出广大玩家对这一足球系列游戏的追捧和热爱。FIFA Soccer 07作为这一系列的最新作品，表现出了一贯的优秀品质。FIFA Soccer 07的制作人Andrew Wilson向我们介绍，游戏允许玩家塑造自己的球会，这是一种全新的在线模式，使你能让自己的球会与真实对手的支持者抗衡。AI能确保场上球员做出高度拟真的决定，像真正的职业球员那样发现空间和传球。守门员拥有真实的智能、逼真的反应，弥补了该系列以往的缺憾。

单从外表上看，很难想象如此平易近人的Jack Mamais是《孤岛危机》（Crysis）的首席设计师，当年那款极具震撼力的《孤岛惊魂》（Far Cry）也是出自他的手笔，他的作品总是给人一种平静中隐含巨大危机的压迫感。在《孤岛危机》中，我们可感受到强烈的Jack Mamais风格，游戏使用了专有的尖端游戏引擎，逼真的环境、华丽的效果、拟真的物理引擎和光影系统为玩家营造了一个完全动态的世界。玩家时刻要面对如地震、冰层破裂、山崩及龙卷风等自然危险，而他们在游戏中采取的行动也会影响未来的结局，每个玩家都将拥有独自的历程和体会。


FIFA Soccer 07的游戏截图，足球迷比三国迷要幸福一些，因为他们起码有两个系列大作可以选择


《孤岛危机》制作人Jack Mamais

对于一直少有质变的《模拟人生》系列而言，这次最新的《模拟人生2——宠物当家》（The Sims2:Pets）算是有了不小的突破，市民有了新朋友——宠物。作为副标题出现的宠物在游戏中占有极大的比重，玩家不仅可为角色挑选宠物的种类、外形，还可训练调整它们的性格。在PC版中，宠物本身的血统机制被引入游戏，甚至还为宠物设计了独有的职业道路选择。如此细腻的设计大概是因为制作者JoAnna Lio是位女士的缘故吧。


游戏中不可思议的场景

在EA Experience的参观和采访过程中，笔者有个很深的感受，那就是现在游戏作品的多平台开发和网络功能。以前EA在中国主要以PC单机游戏发行商的形象出现，而今天我们看到的是一个多平台、多形式的游戏企业，基于PC、各种电视游戏机、手掌机平台的游戏也都开发出强大的网络功能，同时，EA在手机游戏、休闲游戏网站等领域都做出了实质性的动作。


《模拟人生2——宠物当家》的制作者JoAnna Lio女士

EA的工作人员特别向我们介绍了Pogo中国网站，它是以Pogo北美网站（www.pogo.com）为蓝本，针对中国玩家的特点和口味全力打造的大型网络休闲游戏网站。至今为止，Pogo中国网站已推出了包括"纸牌之旅""碰碰神龙""小鸭快跑""企鹅冰块"等十余款新颖独特的原创网络休闲游戏。Pogo中国网站共将推出70多种在线经典棋牌游戏、智力游戏和填字游戏，还将提供EA各品牌的免费游戏。

手机从一定意义上讲是用户量极大的游戏平台，EA是手机游戏领域的全球领先企业，在各个核心手机市场拥有主导性的市场地位，刚刚发布的最热门的PC和电视游戏作品，如《模拟人生2——宠物当家》《极品飞车——生死卡本谷》和FIFA Soccer 07，都有对应手机平台的游戏产品。事实上，随着手机功能的日渐强大，其在游戏方面的表现地位也有所提高。负责亚洲区手机游戏发行的Mike McCabe总监表示，不排除今后将优秀的手机游戏转化发展到其他平台之上。

EA Experience娱乐中心的落成，不仅向广大爱好者展示美国艺电的作品和实力，更预示着美国艺电今后的发展动向，毫无疑问，亚洲特别是中国，将是世界游戏市场的重要竞争和消费场所。


哇！《模拟人生》的主题歌演唱者也来到了现场

正版下载，单机复兴？

■本刊记者 北四环组



“正版一下到家”新闻发布会现场

也许你是一个单机游戏的爱好者，正苦于近年来游戏产业格局变化所带来的改变——一方面，单机游戏产品的数量正在急剧减少，传统的盒装发售模式在网络下载、店面区位限制等多重因素的影响下显得后继乏力，而单机正版游戏零售商的逐渐淡出，使得购买正版单机游戏显得愈发不便。另一方面，单机游戏玩家对优质游戏产品的需求仍十分旺盛。

如今，一种通过互联网进行单机正版游戏下载的方式正悄然兴起，在本刊记者获悉美国艺电（EA）、育碧软件（Ubisoft）、寰宇之星等知名单机游戏厂商纷纷筹措该种下载方式的消息后不久，数字星空及数字版权技术供应商Sony DADC在北京举行以“正版一下到家”为宣传主题的新闻发布会，宣布推出中国首个正版单机游戏下载平台。玩家可通过登录http://www.pcstars.com.cn/网站选择下载单机正版游戏、通过激活购买的序列号进行游戏。在接受本刊记者采访时，数字星空CEO刘建华介绍：“数字星空在中国率先搭建正版游戏下载平台，就是要为所有发行商提供一个正版产品的公共高效平台。因此，在产业资源整合和合作伙伴选择上，坚持精益求精。”当本刊记者问及此次高调推出的包括育碧软件《波斯王子——王者无双》《英雄无敌Ⅴ》《幽灵行动——尖峰战士》多款大作在内的下载平台是否具有合作的排它性以及未来的赢利模式时，刘建华说：“我们搭建的平台目前还没有赢利的计划，但这种商业模式被证明是成立的，目前提供的45款游戏也来自于各个知名单机游戏厂商，因此不会拒绝任何形式的合作，这一被众多厂商看好的平台未来提供的游戏数量将达到100余款，而1周版、包月版、终身版等多种形式的内容提供，也将为单机玩家带来更多的选择。”

在全新的在线正版保护、众多知名厂商的内容提供的支持下，数字星空此次高调出击，但能否迅速重塑单机游戏产业的格局和消费模式，振兴单机游戏产业，我们也将拭目以待。

也许“正版下载，单机复兴”这句话，在不久的将来，可以圆多数单机游戏的爱好者心中的那个梦想。



业界动态

Wii北美首发



北京时间11月19日，Wii北美首发及庆祝活动在纽约时代广场的Toys“R”Us游戏店外展开。充足的供货保证、无限量购买、几乎不必担心排队抢购和价格炒作，尽管如此，还是有相当数量的任天堂忠实玩家聚集到了首发现场排队购机。11月18日上午，排队的人数大约只有100人左右，但到了傍晚，前来参加首发活动并购买Wii主机的玩家迅速增加，到晚上10点左右时已经超过了3000人。任天堂美国分社社长雷吉的到来使现场的气氛更加热烈。首发活动现场设置了多台Wii试玩体验机，玩家们可在这里体验Wii Sports和《激情卡车》两款Wii游戏，在等待的同时自娱自乐。

《征途》推出资料片最快？

11月10日，《征途》首部资料片《跨服远征》登场，宣告《征途》成为网游界“推出资料片最快的游戏”。11月11日，《征途》号称“同时在线突破68万，打破了《传奇》保持4年之久的同类网游历史纪录”。“我们不会等到我的游戏没人玩了再去开发新版本，因为这是对所有玩家的最大不尊重和不负责。我们要未雨先绸缪，凡是玩家想要的，我们会尽最大可能、最快速度满足他们的需求；凡是玩家不想要的、不喜欢的，我们会在最短时间内以最快速度取消掉。”史玉柱面对媒体时曾经这样表示。据了解，今年年底《征途》还将推出一部名为《世外桃源》的资料片。

林志玲代言台服《完美世界》

《完美世界》官方日前正式公布，邀请林志玲为在中国台湾省运营的《完美世界》代言。林志玲首次穿上Cosplay服装，扮演游戏中的各种角色，其中令人印象最深刻的是游戏中“妖精”的造型。官方还表示，将与更多异业厂商进行宣传合作，此外，未来的游戏中也会置入各种“林志玲元素”，让玩家在游戏中随时随地都有林志玲作伴。



美国各地发生多起抢劫PS3事件

11月20日，有两名蒙面持枪歹徒欲对在康涅狄格州帕特南市沃尔玛店外排队等候购买PS3主机的玩家进行抢劫，其中一名男子不愿屈从，在与歹徒的搏斗中被枪击中并被送往医院救治。在马萨诸塞、宾夕法尼亚及俄亥俄等地也相继发生了多起暴力抢劫排队购机玩家的事件，有的玩家在辛苦排队后购得的PS3主机被抢走，有的则是钱财遭抢，且多名玩家都有不同程度的受伤。另外，在弗吉尼亚州的恩里克，排队在Target店外等待购买PS3的约350名玩家与当地维持秩序的警察发生了冲突，警方为了疏散人群不得已使用了烟雾弹。

Xbox 360车祸后依然正常运行

11月20日，一名玩家公布了他遭遇车祸后的经历。“我遭遇了交通事故，当时同在车内的Xbox 360主机（附带硬盘）随着冲击飞出车外。”这是一位国外玩家的亲身经历，他的Xbox 360主机经历了这次意外后竟然依旧运作正常。该玩家还公开了他的汽车以及Xbox 360主机在车祸后的照片。他的卡车在受到剧烈撞击后翻滚了3至4圈，Xbox 360的主机也是在翻滚中被甩出车外的，主机面板已破损并有被轮胎碾压的痕迹，手柄已一分为二，遥控器的下场也一样，然而当接通电源后Xbox 360主机的环形灯正常点亮并能够识



别手柄，DVD光驱也能够弹出，玩游戏也没有问题。看来Xbox 360主机的构造与Xbox一样的结实（据说之前有人用枪射击Xbox，结果子弹被弹飞），而比Xbox 360还要结实的是这位遭遇车祸的玩家，他竟然没有受伤。

《刀剑Online》美女帮主选拔活动



近日，搜狐旗下的网络游戏《刀剑Online》举办了一场覆盖全国的"刀剑美女帮主选拔大型活动"，选拔的结果将决定由谁来代言即将到来的新版《刀剑Online》，这次活动也由此掀开了《刀剑Online》将在近期推出的一系列大型活动的序幕。《刀剑Online》融入了格斗、连击、必杀等独特的游戏元素，搜狐也以其竞技性为卖点，在2005年成功举办了全国性的网游竞技大赛，并在2006年的ChinaJoy颁奖礼上蝉联"最佳原创网络游戏"奖。

暴雪艺术设计大赛提名作品公布



在暴雪官方举办的首届"暴雪艺术设计大赛"中，来自全球各地的暴雪迷们发挥巧思，设计出了一张张出色的艺术作品。11月初官方公布了最佳《暗黑破坏神》作品、最佳影音作品、最佳《星际争霸》作品和最佳《魔兽世界》作品4个大奖的最终结果。近日，暴雪又公布了"首届暴雪艺术设计大赛"提名作品。

2006 CEG休闲类大赛在京落幕

2006年11月18日，2006全国电子竞技运动会（CEG）休闲类大赛总决赛在京结束，并在中国人民大学逸夫会议厅举行了颁奖典礼。中国奥委会副主席吴寿章先生以及腾讯公司相关高层出席了颁奖典礼，为获得各项目前三甲的选手颁发了奖项。CEG是由国家体育总局领导、中华全国体育总会主办的国家级电子竞技赛事，比赛包括对战类比赛和休闲类比赛两部分。本届大赛设置了围棋、中国象棋、五子棋、斗地主、升级和2D桌球6个项目，分设了南方、北方、华东和西南四大赛区。通过QQ游戏平台，本届CEG休闲类大赛吸引了超过190万的玩家参赛，实现了专业选手和业余选手、男选手和女选手的同场竞技；参赛选手的年龄跨度也很大，使其成为一项全民参与的体育赛事。

"把游戏当饭吃"

2006年11月15日，由北京泥巴潭科技发展有限公司全权代理的网络游戏《暗黑世界》新闻发布会暨"把游戏当饭吃"新概念宣传会在北京水城国际酒店隆重召开。会上，泥巴潭科技运营中心总监孙熠进行了《暗黑世界》DEMO演示、游戏介绍，泥巴潭科技CEO陈林发表了相关演讲。会上还推出了"把游戏当饭吃"这一网络游戏人才培养活动。此次活动预计在3个月的时间里，从所运营的网络游戏科洛斯《暗黑世界》选择10名会员，送到游戏学院及韩国著名学府网络游戏专业进行学习，并在毕业后进入韩国著名游戏研发公司Lizard实习6个月。泥巴潭科技有限公

《武魂2》即将全面公测
——专访北京戏杰环球软件开发有限公司董事长全元国

■本刊记者 Littlewing

前不久，传来《武魂2》二次内测的消息。《武魂》曾有在中国停运的历史，戏杰软件为什么会选择运营《武魂》的续作呢？本刊记者专程来到位于中关村大厦的戏杰软件，对戏杰软件董事长全元国（韩国籍）进行了专访。


戏杰环球软件董事长全元国

大众软件：请您介绍一下戏杰软件的主要业务。

全元国：戏杰软件是韩中游戏协会的会员之一，我们希望能在中国市场获得发展，成为中韩游戏交流的窗口。将韩国游戏在中国推广，也把中国本土开发的游戏带到韩国。

大众软件：《武魂2》目前测试的情况如何？

全元国：《武魂2》已经进行二次内测，我们于11月10日和13日开放了电信和网通的服务器，二次内测比第一次更加系统，玩家的反响热烈，目前平均在线人数达4000人。

大众软件：您了解《武魂》停运的原因么？

全元国：《武魂》最初是由中公网运营的，后来由于与韩国开发公司关系紧张，加上2003年中公网内部发生了一些事情，最终导致游戏停运。

大众软件：既然《武魂》有停运的历史，为什么戏杰软件还选择《武魂2》来运营呢？

全元国：我们运营《武魂2》其中一个重要的目的，就是要培养一个成熟的运营团队，将渠道建立起来。同时，《武魂2》也有许多超越《武魂》的特色。除了画面和系统的大幅度提升外，我们重金聘请了中国梅花螳螂拳大师尹孝尚以及诸多在国际比武大赛上获奖的选手，对《武魂2》进行武术指导，力争发挥中国功夫的精髓，让玩家体会到武术招式的流畅性。同时，游戏也将采取免费运营的方式。

大众软件：请您谈谈中国玩家和韩国玩家的游戏环境有什么不同？

全元国：我觉得网络游戏在中国还有很大的发展空间，在韩国，60%的玩家在家里玩游戏，40%在网吧；而在中国只有30%的玩家在家里玩游戏，70%的在网吧，所以在网吧推广也是在中国市场发展的一个必要手段。在韩国，小学生是可以进入网吧的，但是在中国就不行；韩国网游玩家平均每月消费相当于人民币约100～150元，而中国玩家消费则为20～50元。

大众软件：戏杰软件是否还有自主研发产品的打算？

全元国：有，我们已经与中国的多家开发小组接触，预计明年开始正式开发游戏。开发将采取策划在韩国进行、美术和程序在中国完成的方式。这是因为，韩国有着多年开发网络游戏的经验，在策划上更加成熟，而中国目前缺少优秀的策划。游戏原画、美术等在中国进行，是为了让游戏本土化，符合中国玩家的兴趣和审美。

Majoy真人实景角色扮演游戏正式发布

■本刊记者　龙猫


Majoy的游戏装备仿真程度相当高

2006年11月9日，由中国航天时代远望科技集团公司控股的北京时代美兆数字科技有限公司在北京市石景山区国际雕塑公园召开新闻发布会，宣布由该公司自主开发的“Majoy真人实景数字游戏”推出其第一个版本“Majoy Free Live”。自2006年10月15日正式完成测试工作，并在北京市石景山区国际雕塑公园进行试运营以来，Majoy接待的玩家人数已超过1000人次，此次“Majoy Free Live”的推出标志着Majoy进入了正式运营阶段。

北京软件行业协会益智与娱乐软件分会秘书长赵津蒙，石景山区园林局局长付建国，石景山区科委主任李艳，时代远望集团领导张洪彬、林究华，北京时代美兆数字科技有限公司董事会主席林琪以及Majoy首席构架师兼首席运营官茅侃侃出席了此次发布仪式。近两年，国家大力倡导自主、创新以及更多具有核心技术与知识产权科技项目的发展。随着国家经济的快速发展，城市居民的消费习惯已从传统娱乐形式转向数字型娱乐形式。

Majoy在传统实景对抗游戏的基础上结合了激光、计算机、无线通信、红外、蓝牙等众多技术，除1：1仿真激光对抗武器以及整套军服等装备外，还包括将玩家与无线网络环境相互连接，并可显示玩家信息、队友状态、任务简报等内容的核心道具PDA，以及数码相机、摄像机、战术手电等特殊任务装备。游戏中的枪支以发射红外激光代替发射实弹，保证不会给玩家造成伤害，在模拟真实任务和场景同时，Majoy还为玩家提供了NPC进行场内专业指导，以在保障玩家安全的同时快速让玩家融入游戏环境。

Majoy首席构架师兼首席运营官茅侃侃表示，在Majoy场地中开放的游戏模式为夺旗和寻宝，玩家在任务背景下进行相关的行动，扮演不同的游戏角色完成各种游戏任务，而未来还将推出科幻背景的故事和角色装备设定，以及相应的线上及手机城市寻宝活动。Majoy正在举行蓝魔体验月活动，只要玩家所在的阵营获得胜利，就可参加抽奖活动。此外，茅侃侃透露，从2006年11月至2007年11月期间，北京软件行业协会将举办全国性的CS大赛，Majoy将作为其线下的合作伙伴，举行为期一年的真人CS线下比赛项目。P

司承担所有选派学员第一学年的全部学费，赴韩留学期间成绩优异者将获得泥巴潭公司提供的高额奖学金，并签定聘用合同。



产品信息

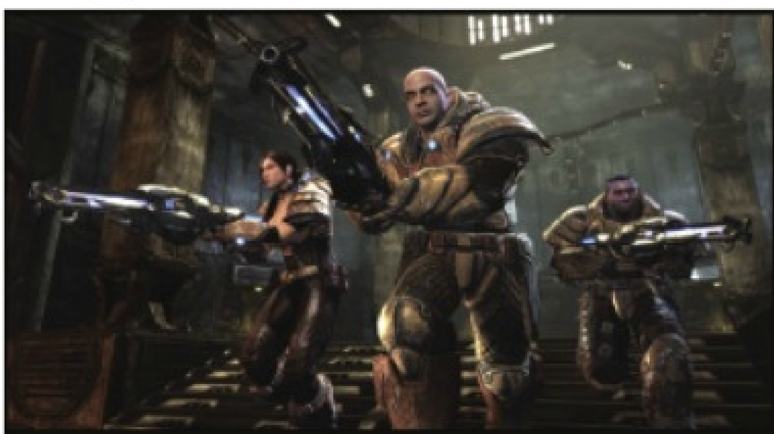
《无限乾坤》Brew版即将上线



来自道隆科技的消息，道隆针对联通CDMA手机用户特别研发的《无限乾坤》Brew专用版本日前已开发完毕。该版本推出后，《无限乾坤》这款免费手机网游将支持50多款CDMA手机。在此之前，道隆科技曾针对不同类型的GPRS手机先后推出了Java、SiS以及WAP系列的版本，加上这次的Brew专用版，《无限乾坤》将支持市面上几乎所有手机机型，成为目前支持手机型号最多、兼容性最好的手机网络游戏之一。手机用户可登录wap.wxqk.com获取有关的游戏信息。

《虚幻竞技场2007》PC配置需求

前不久BeyondUnreal.com公布了Epic Games新作《虚幻竞技场2007》的PC版配置需求，不过这并非官方消息，而是Beta测试者透露的。游戏的最低配置是Pentium 4 2.8GHz或同等性能处理器、512MB内存、NVIDIA GeForce 6系列显卡。推荐配置是Pentium 4 3GHz或同等性能处理器、1GB内存、NVIDIA GeForce 6800 GT/Ultra SLI或7800 GT/GTX SLI，最高细节需要4× FSAA和8：1 AF。另外，游戏在64位操作系统中有所增强，可获得更好的纹理贴图。《虚幻竞技场2007》由Epic采用自己研发的〝虚幻3〞引擎开发，支持HDR、物理处理等更先进的图像效果，将在2007年第二季度或第三季度登陆PS3和PC平台。





电子竞技

PGL星际争霸公开赛开幕



11月15日17点整，PGL星际争霸公开赛在北京中芯数码城拉开战幕。PGL即ProGamer League——职业选手联赛。PGL是以视频转播为核心的新兴的职业电子竞技赛事，本赛事由北京数字娱乐产业示范基地主办、华竞互动（北京）商务服务有限公司承办、中华全国体育总会支持，是经中国政府部门正式批准开展的国际性电子竞技职业联赛。PGL星际争霸公开赛将邀请世界范围内的10位顶尖高手与6位线上选拔出的优秀选手进行为期3周的比赛，本次PGL星际争霸公开赛将进行全程网络视频直播，同时也将通过数字电视进行全程直播。

Sky入围体坛风云人物侯选名单



以打造中国体育荣誉殿堂为宗旨的2006年度安踏CCTV体坛风云人物电视评选近日在北京举行了启动新闻发布会。仪式中公布了本次评选的详细日程、奖项设置以及候选人名单等事宜。在风云人物候选人名单的非奥项目运动员中，电子竞技项目世界冠军李晓峰（WE.IGE.Sky）榜上有名，他将与其他为中国体育事业作出突出贡献的参选人一道，角逐〝十大体坛风云人物奖〞。候选人在2006年的巅峰表现将在中央电视台体育频道黄金时段《体育世界》当中进行为期3个月的展播，在这100多位候选人中最终将只有20位左右获得最后提名，从而成为各项大奖得主。提名结果和获奖结果将以网民、观众投票、组委会推荐结合产生。本届电视评选的提名奖揭晓仪式将在2007年2月4日举行，颁奖盛典将在2007年3月底——即2008年北京奥运会倒计时500天前后举办。

网游趣事

■本刊记者 生铁



最近听到有关网络游戏的比较有意思的消息还是来自《魔兽世界》。据说有位台湾省玩家在BBS上发帖，说自己的好朋友因为玩《魔兽世界》改变了性取向。

据说下文为帖子原文：

标题：不要再玩魔兽了 我朋友变成gay了……

作者：vac4422(蚊子)

内容：我一个男生朋友玩“魔兽”一年，认识一个人妖（骗他是女生）。他爱死那个人妖，那人妖最后承认自己是男生，是同性恋。我朋友说没关系，就在一起了（天呀……我认识的他不是同性恋呀）。非笔战，只希望我朋友可以回到以前的他（伺服器 夜空之歌 x牧x战）。

这则消息在不少游戏论坛中都有转载。在游戏论坛Stage1st中，有位朋友在转贴vac4422的帖子时，为它另起了个别出心裁的名字：World of Gaycraft，还是蛮有深意的吧？可我们还是不能确认这个帖子的原始来源和真实性。以发贴人ID“vac4422”作为关键字在网络上进行搜索，只在台湾中天电视网的论坛中见到了同样的注册ID。



声称被性骚扰的TECMO女员工

无论这个消息是真还是假，它所体现出的问题都是有趣的。在角色扮演游戏中，几乎所有男玩家都有过扮演女性角色的经历。比如《暗黑破坏神》里，如果你喜欢弓箭手这样飘逸轻灵的非肉搏类战士，那么你就不可避免地扮演裸着两条大腿的亚玛逊女战士。

或许有人觉得这种说法是牵强附会。可实际上在《暗黑破坏神》的3个角色里选择其中的女性角色和在《魔兽世界》的16个角色里选择女性角色，其实并没有本质区别。二者不同的是，前者角色扮演的心理暗示只是单向的，影响的是单一玩家自身的想法。后者是双向甚至多向的，其心理暗示不仅影响了自己，也影响了和自己一起参与游戏的人。

而在网络游戏中选择扮演女性角色，并且在其他玩家对之产生爱慕时不告诉对方自己的真实性别，也是相当多数玩家的选择。就在办公室离笔者不到20米的半径内，就有不少胡子拉茬的男同事公然地喜欢用女性角色在游戏里招摇过市，理由就是女角色更好看。当笔者问他们遇到不明真相的爱慕者时是否会告诉对方自己在游戏外的性别时，他们都给予了否定的回答，因为他们认为这毕竟只是个角色扮演游戏而已。

笔者记起以前采访过一位业内女玩家，她说即使是她也喜欢玩女版的《心跳回忆》，因为毕竟女孩子看起来更有美感一些，更何况男玩家了。

暂不提那位为了游戏中的“爱”而毅然改变性取向的朋友能对这段感情坚持多久，以及他到底是不是有同性恋的倾向，只是如果这事让你遇到，也会使你产生不小的思索吧。

所以说我只觉得这是本月比较有意思的游戏消息，不过它并不可笑。

更有意思的是另一则新闻，说TECMO旗下著名“性暗示格斗游戏（笔者自创名词）”《生与死》系列的制作人、39岁已婚的板垣伴信日前被传言有性骚扰女同事的事件发生。那位TECMO的女员工声称：“由于板垣的性骚扰，现在已经完全无法正常工作，但是公司并没有什么充分的反应，似乎没有和解的打算。”



涉嫌性骚扰案的《生与死》制作人板垣伴信

据说这位女员工是在某次公司聚餐后与板垣伴信同乘一辆出租车时遭受骚扰的。该女员工要求东京法院对此事进行审判，并要求1000万日元（约合人民币70万）的赔偿。与此同时，有报道表示TECMO官方已经将板垣伴信以“行为不当”为由降职处理。

而TECMO官方对此的解释是该女员工已在2006年6月30日主动提出辞职，但是在7月4日却以性骚扰为理由，要求公司承认是将其解雇的，同时还要求公司对板垣伴信以及其他相关职员进行处分。TECMO声称本事件完全是由该女员工与板垣伴信之间的私人恩怨所造成的，并非是板垣伴信的性骚扰行为。公司对板垣伴信作出降职、降薪的处分，也只是由于他和女同事之间的私人恩怨影响了公司的正常工作秩序。

所以说，性取向问题并不是这个世界上最令人头疼的问题，在游戏界也一样。P

发行之王

■本刊记者 Littlewing



前不久，著名的专业游戏媒体GameDeveloper（《游戏开发者》）公布了全球排名前20的发行商。他们通过年营业额、发布游戏的数量、平均点评分数、产品品质、付款的信誉度、员工薪酬和待遇等6项指标来进行评选，选出每项指标下排名前30的发行商，并最终通过各项指标加权得到最终结果。这一排名基本上说明了2006年度游戏发行的状况，让我们来看看具体的排名：

1.美国艺电（EA）
2.任天堂（Nintendo）
3.ACTIVISION
4.索尼娱乐（SONY Computer Entertainment）
5.T2（TAKE-TWOINTERACTIVE）
6.微软游戏工作室（Microsoft Game Studios）
7.THQ
8.育碧（UBISOFT）
9.科乐美（KONAMI）
10.世嘉（SEGA）
11.南梦宫 BANDAI（BANDAI NAMCO）
12.维望迪游戏（Vivendi Games）
13.史克威尔艾尼克斯（SQUARE ENIX）
14.卡普空（CAPCOM）
15.NCSOFT
16.Eidos
17.LUCASARTS
18.BUENA VISTA GAMES
19.ATARI
20.MIDWAY

今年新上榜的公司有两家，是NCSOFT和BUENA VISTA GAMES。NCSOFT今年发行的游戏事实上只有3款，但拥有如《激战》这样顶级的作品，它的销售业绩让NCSOFT跻身20强，此外，NCSOFT也没有停止多样化的尝试，还在试图与Spacetime等工作室合作开发新游戏。BUENA VISTA GAMES今年销售业绩十分出色，同时购买了Avalanche公司，并且在北美建立了新的工作室——里面的成员都是从EA挖角而来。

仔细观察榜单，我们可以找到2006年发行市场的些许规律，或许值得中国的发行商参考。纵观那些排名上升和新进榜的公司，具有3点共同的特征：都在2006年增强了在多平台上发行的力度，跟上了流行主机的潮流；加强自身的内部研发能力，与更多的工作室和开发公司合作；拥有一到两款顶级的产品。

游戏主机、PC性能的新一轮革命已经到来，时代变迁，新旧更替已经是不可避免的趋势，能否进军更多的游戏平台，直接关系到发行公司的未来。今年跻身三甲的任天堂，凭借NDS的热卖，持续推出了NDS Lite，而前不久Wii主机上市，仍旧继承了NDS以及任天堂一贯的理念，强调可玩性，让任天堂在2007年的前景更加被人看好。另一家排名提升的史克威尔艾尼克斯，虽然2006年每月发行的产品不足1款，但多平台推进的速度却不慢，除了用《最终幻想11》敲开网络游戏的大门，还并购了著名的街机公司Taito。同样提升排名的卡普空和LUCASARTS，也分别加强了无线业务和次时代游戏平台的业务。

发行商自身研发能力的提升，对于发行产品的数量和质量有着根本影响。在排名榜上连年稳居前十的EA、ACTIVISION、索尼娱乐、T2、THQ、育碧等几家公司，旗下都拥有10家以上的游戏工作室，同时，依然保持着开发业务的不停拓展。比如THQ就筹建了Kaos和Incinerator两家工作室，还收购了3家游戏公司。而排名第一的EA公司则拥有多达16家的工作室，对原创知识产权投入了更多的关注。他们已经是连续4年坐在排行榜首位了，然而，在他们稳定的发行计划、与工作室和合作伙伴的关系不断改善等举措下，EA依然保持着研发能力的稳固提升。同时他们也涉足网络游戏行业，推出了FIFA Online，加之EA的常青品牌《模拟人生》系列无穷无尽的潜力，2007年，EA的位置依然难以撼动。

主推产品的品质直接影响到玩家对发行商的第一印象。事实上，维望迪游戏在今年推出的游戏乏善可陈，《星际争霸——幽灵》的无限延期更是让维望迪游戏的发行前景蒙上了一层阴影。然而，拥有暴雪的维望迪游戏在2006年还有《魔兽世界》撑腰。这个拥有无穷魔力的游戏，依然是世界上最流行的游戏之一，它成为维望迪游戏主要的收入来源。我们有理由相信，玩家对2007年即将推出的资料片《燃烧远征》的期待，足以将维望迪游戏留在排行榜Top20的位置上。

在排名榜上位置下降的公司包括微软、南梦宫BANDAI、Eidos和ATARI等。微软在2006年面临转型，所以，在Xbox上的力度明显降低，把更多的开发力度放在了Xbox 360上，随着新一代次时代主机大战的开始，微软的Xbox 360也面临PS3和Wii的挑战。同时，明年微软还会在PC上推出《光晕2》，所以，对于2007年微软的发行前景我们依然看好。法国公司ATARI在今年收入下降明显，的确，今年没有一款能撑得起台面的产品面世，能保住前20的位置已经难能可贵了。不过，ATARI推出万众瞩目的《无冬之夜2》和《龙珠Z》——我们有理由相信，这两款产品的魅力将使它摆脱困境。而南梦宫BANDAI和Eidos就不那么理想了，没有把握住NDS狂潮的南梦宫BANDAI和吃老本的Eidos能不能在新的一年有所建树？

2007即将来到，新一轮的发行大战即将展开，我们拭目以待。P

类　型：即时战略
制　作：Massive Entertainment
发　行：Sierra Entertainment
上市日期：2007年第一季度
推 荐 度：★★★★



世界冲突 World in Conflict

■晶合实验室 Fas

在很多玩家中有这样一种说法：“更多”=“更好”。更多的战斗单位、更多的资源、更多的武器、更多的关卡，游戏中的东西越多越好，那样才会越玩越带劲。不过，有时情况并非如此。且不说“多”并不一定就“好”，就算“好”也并不一定要“多”。如今，曾经推出《地面控制》（Ground Control）的Massive Entertainment正在开发制作一款即时战略游戏《世界冲突》，它就颇具代表性地体现出“简单”游戏同样具有极大魅力。试想《战地2》（Battlefield 2）变成即时战略游戏会是什么样子？尽管游戏框架比较简单，但是战斗单位管理以及战术策略运用都以团队协作为基础，让战斗过程充满各种各样未知的克敌制胜变数。这就是《世界冲突》，一款看起来和玩起来都能给人以独特感受的游戏。


坦克部队掩护步兵前进


装甲部队隔岸对攻


火炮部队同时开火


装甲部队涉水行进


瞄准射击

重新续写冷战历史

我们都知道，第二次世界大战之后，苏联和美国之间进入了胶着的冷战状态。直到苏联被军备竞赛拖跨了经济，两国之间的冷战状态才告一段落。《世界冲突》的故事背景设定于冷战之后。苏联并没有因为经济崩溃而解体，为了加速恢复经济，苏联决定入侵美国，先是登陆西雅图，进而占领整个美国大陆。当然，美国军队不会心平气和地坐下来与苏联人进行谈判，结果两个超级大国之间爆发了旷日持久的战争。


巨大的蘑菇云

谨慎选择战斗单位

游戏开始之后，玩家先要选择扮演苏联指挥官或是美国指挥官，然后选择自己喜欢或者擅长的战斗兵种。游戏提供了4个战斗兵种，分别是空军、步兵、装甲部队和支援部队（基本上由自行火炮和防空战斗单位组成）。在选择

战斗兵种时，玩家需要慎重考虑，因为每个战斗兵种中的终极战斗单位都是独有的，其他战斗兵种无法获得。不过，在选定战斗兵种之后，玩家也并非没有机会使用其他战斗兵种的战斗单位。例如，如果玩家选择扮演空军指挥官，那么将有机会使用强大的阿帕奇武装直升机（其他战斗兵种的指挥官无法获得）；但是玩家也可以购买一些坦克以及支援部队中的战车。当然，其他战斗兵种的终极战斗单位也是无法得到的。只不过，玩家如果擅长使用其他某个战斗兵种中的战斗单位，即便是普通的战斗单位，使用起来得心应手，相信对作战也应该有较大的帮助。

合理分配兵源点数

确定了国别与战斗兵种之后，就要配置战斗单位了。本作中，没有任何资源收集，配置战斗单位的数量只受限于兵源点数。不同的战斗单位需要不同数量的兵源点数，例如，配置坦克需要花费900点。也就是说，在某一关中，如果兵源总点数是6000，配置一辆坦克，就需从6000点兵源点数中扣除900点。只有这辆坦克被摧毁之后，900点兵源点数才会恢复到总兵源点数中，用以补充配置已有的战斗单位。不过，坦克被摧毁后，900点兵源点数并不会立即生效，而是慢慢地恢复。由于总兵源点数是有限的，因此必须慎重考虑需要什么样的战斗单位，并且将其配置于什么地方。另外，某个兵种指挥官配置其他兵种战斗单位的花费要高一些。比如，花费900点兵源点数配置重型坦克只是对于装甲部队而言，而其他战斗兵种部署重型坦克则需花费1300点。这也是要求玩家仔细衡量利弊的地方。这种系统设定取代了资源收集，能让玩家将精力完全专注于战斗单位的部署以及战术策略的应用上。



武装直升机来势汹汹

不同兵种相互配合

与《战地》系列游戏一样，尽管《世界冲突》中的战斗单位比较简单，但是同样遵循着“石头、剪刀、布”的相互克制原则，从而提高了对不同兵种配合协同的要求。例如，如果玩家选择派遣大批武装直升机攻击敌人，那么可以快速穿越战场来摧毁敌人的步兵或者火炮部队，但是无法让它们降落从而占领控制点。这时，就需派遣坦克快速朝敌人的控制点推进。可是，玩家很快会发现躲在建筑物内的敌方火箭筒手将会对坦克部队造成致命威胁。因此，不同兵种之间的相互配合将是取得成功的关键。另外，尽管玩家可以根据剩余兵源点数配置援军，但是战斗单位到达目的地大约需要15秒时间；而后，如果玩家想要再次配置援军，还要间隔15秒。因此，假若玩家没有事先进行周密安排，很难控制召唤的援军部队穿越大半个战场，准确到达自己需要它们到达的地点。

同心协力控制地区

刚才提到占领控制点，在《世界冲突》中，战场上的区域控制通过分散于不同地区的许多旗帜来表示。不过，这些旗子并不是直接受控制的，而是被两个或3个控制点围绕。为了夺旗，玩家必须派遣部队同时占据每个控制点。这种设定曾经在《地面控制2》中出现过，只是在《世界冲突》中变得更为复杂，并且对于玩家来说，夺旗将变得更为困难。因为玩家必须同时占领控制点才能夺旗成功，那么至少需要两三个战斗单位存活，才有机会同时占领控制点；而且在夺旗时分散部队，将会给敌人留下缺口。所以再次要求战斗单位之间的相互配合，以免敌人从背后偷袭，而这也是夺取控制点的关键。

召唤后援致命打击

两军交火，战斗单位的损伤是非常严重的。如果玩家认为战场形势对自己不利，则可以求助于后方的战术支援打击。在游戏中，每当玩家占领控制点，摧毁敌人战斗单位、治疗同伴，或者完成其他任务，就会获得战术支援点数（Tactical Aid Points）。这些点数可用于召唤各种各样的后援帮助，比如雷达扫描（能显示出战场上被“战争之雾”遮蔽的敌人）、伞兵空降、远程炮火轰击、地对空（空对地）导弹袭击以及凝固汽油弹打击等。当玩家攒够50点战术支援点数之后，还可以发动核弹攻击。可想而知，核弹攻击威力巨大，在战场上的广大范围内产剧烈的冲击波，整个地区充满放射性烟尘，经过该地域的战斗单位都会受到严重伤害。不过，由于核弹攻击需要花费50点战术支援点数，因此战斗过程中并不常见。



壮志凌云

熟悉《地面控制》的玩家应该觉得《世界冲突》很容易上手，但是对于没有玩过《地面控制》的玩家来说，可能需要花费一些时间来熟悉游戏的视角转换（比如倾斜、旋转和缩放）。至于游戏方式，《世界冲突》与其他RTS基本相同。总体来说，《世界冲突》的游戏内容并不复杂，但是其设定却别出心裁，精挑细选，颇为引人兴趣。我们期待游戏2007年初的正式推出。

类　　型：策略
制　　作：Ironclad Games
发　　行：未定
上市日期：2007年
推 荐 度：★★★★

Sins of a SOLAR EMPIRE
EPIC REAL-TIME STRATEGY

太阳帝国的原罪
Sins of a Solar Empire

■江苏 防弹手柄


如果去掉屏幕左侧的众多图标，很多人都会误认为这是《家园》系列的续作

复活

当今世界科技以超乎人们想象的速度飞速发展着，而与之呼应的则是人们想象力的急剧衰退，对于广袤太空的向往已不再是信息时代人们的梦想与追求。在今天，“科幻题材”已经成为影视作品的“票房毒药”。不但如此，太空冒险、策略类题材游戏在近些年的市场上几近绝迹。由来自加拿大的制作组Ironclad Games所打造的《太阳帝国的原罪》（以下简称SSE）将打破这一局面。SSE用符合现代玩家游戏节奏的方式再现了经典的4X游戏规则——所谓4X，是指探索（eXplore）、扩张（eXpand）、开采（eXploit）和对抗（eXterminate），这4个元素是以《银河霸主》《半人马阿尔法星》为代表的太空策略游戏所确定的标准。而在SSE中将不会出现传统回合制游戏中在部署后的“结束本回合”按钮——无论是外交、战斗、内政还是科技的研发，敌我各方力量都会在即时的时间流动中进行。


中立势力Yarlen的侦察船。和现实世界中一样，小势力会根据形势发展选择依附于某个大势力

文明

游戏中共有3个星系，各大场景中的穿越绝非Loading画面前后两个场景的转换，呈现给玩家的是这3个星系的全部空间，成熟的画面缩放功能可使玩家完成从宏观宇宙到一艘小型巡逻艇之间的切换。浩瀚的宇宙中包括3方主要势力，十几个中立势力和遍布其中的海盗团伙、雇佣兵组织。


游戏中任何一个单位都可被放大到特写画面的精细程度

瓦萨利帝国（Vasari Empire）：瓦萨利帝国长期以来一直支配着太阳系。确保他们绝对统治权的是瓦萨利人对科技的不断追求，这使得他们在拥有强大军事力量和科技研发能力的同时，也率先掌握了超光速旅行技术。在瓦萨利帝国的全盛时代，恒星日蚀灾难的发生使得整个文明陷入极大的危机。为了整个人类的生存，瓦萨利帝国用全部的资源打造了一艘恒星飞船，开始了寻找人类第二家园的旅行。同时，由于资源的严重不足，瓦萨利帝国必须在旅途中不断和各派势力交战，用自己的军事力量来获得维系整个旅途的资源。他们的优势在于武器，超太空跳跃的能力可以对对方星球中的任何地点实施突袭；但由于旅途中没有自己的大本营行星，加之薄弱的武器生产能力和资源储备，任何一个作战单位在战斗中被摧毁，对于整个军事力量而言都将是一场灾难。


如果你的商船旁出现了有着巨大骷髅标志的不明船只，表明你已被穷凶极恶的海盗盯上了

太空贸易突发事件联盟（Trade Emergency Coalition，以下简称TEC）：瓦萨利帝国的扩张导致和另一个人类共同体——“商人世界”的全面战争。由于同属人类种族，文化语言方面的相似性使得瓦萨利帝国的独裁者萌生了将对手的全部有机生物从这片富饶美丽的太空中“抹去”的念头。“商人世界”的人爱好和平，但他们的军备极其落后，因为数世纪以来，凡是阵营中主张战争或者从事军事科技开发的人都被毫不留情的流放。在瓦萨利帝国的凌厉攻势下，他们不得不把本派别中有限的军备拼凑成TEC组织，将原本的贸易商船改装成简易的炮艇。TEC的优势在于财力和资源，因为他们是一个“用钱就可以砸死对手”的文明，他们可用雄厚的财力作为强大生产能力的支撑。瓦萨利帝国知道，和“商人世界”的战争不能打持久战，战争相持得越久，自己失败的可能性就越大；“商人世界”也明白，自己和这个穷兵黩武文明的战争，只能采用“以资金换取时间”的消耗战方式。TEC的作战往往和战术无关，因为他们脆弱的装备在强大的瓦萨利帝国舰队面前是没有充分的时间去施展出某种战术的；TEC的操纵者必须明白，自己赢得战争胜利的唯一方法，就是最大限度地将资金转换成军备，否则，“钱再多也带不进棺材”就是送给“商人世界”文明最好的墓志铭。

艾德文（The Advent）：艾德文就是上文中提到的被商人世界驱逐、流放的好战分子，他们在宇宙的另一端实现了人类科技、极端思想和异型体格的融合，所以，“它们”已经不再属于人类。在两大人类阵营陷入交战时，艾德文对人类世界的复仇也开始了。艾德文最具特色的科技是“脑整合”（PsiTech）———一种可将艾德文种族的大脑和舰船系统AI结合在一起的技术，但在实现肉体与机械连接后，会给装备的性能带来一些负面影响。其本身的军备优势并不明显，生产能力也在“商人世界”之下，但由于具备独特的科技优势，使它们可以用意念控制的方式来占领对方的舰船，用吸血鬼的方式蚕食、消化对方的现有军备。

控制

一般的回合策略游戏都会将宏观的地图和微观的战斗画面区分成若干的独立界面，再附加一些数据表格组成内政、科技等系统。在世界观如此庞大的SSE中，制作组试图将这些界面合为一个。当然，以RTS玩家的眼光来看，SSE的界面还是显得较为复杂。

屏幕的左上方是目前控制星球的图标，单击后最下方的“内政”图标会出现变化，这样玩家可以在现有视角下管理整个星系的所有行星。左下方的图标是当前管理星球所部署的军力，只能呈现出大型单位，中小型单位会在玩家更改主力舰的部署后随其后进行移动。优秀的缩放功能允许玩家使用“上帝”视角来观察数个星系的全景，然后决定将摄像机位置放在哪里。在默认的战斗场景中，游戏会像《家园》系列那样以本方母舰作为坐标基点，让玩家指挥三维环境中的复杂空间作战。为了减少玩家的误操作，缩放的等级引入了与游标卡尺类似的计量功能。摄像机观察位置位于一艘母舰，玩家可以观察、指挥一场小型作战单位之间进行的战斗；将视角向上调整一个等级，玩家就能控制一场舰队级别的对决；再次进行缩放等级提高后，玩家就能分析这个星球轨道的战略布局……最终将实现对整个游戏世界的掌控。

对于单人模式的剧情方面，制作人Blair Fraser并没太多透露，他只表示游戏中会针对3个种族安排对应的3段战役；至于剧情，结合各文明之间的关系，相信玩家可推测出其可能的内容。他同时表示，“在SSE如此庞大的世界观中去进行单线剧情设计是相当困难的，因为制作组没法决定玩家在浩瀚宇宙中下一步去做些什么。”尽管如此，玩家对多任务的控制依然被设计得较为人性化。由于游戏并不是回合制，玩家在接到多种任务后，其执行过程和主线任务之间在时间上是完全平行的。为此，游戏允许玩家在特定时间点上暂停，以分配多线任务的行动目的地。虽然大多数的战斗即便无需玩家干预也可由AI代劳，但推动主线剧情发展的关键任务和战役必须依靠玩家亲手操作，这就意味着随着时间的推移，玩家必须舍弃一些支线任务。支线任务的类型根据文明的特性构成，如瓦萨利帝国主要由掠夺、袭击商船任务构成，民主政体下的“商人世界”则会安排给玩家更多来自议会所分配的任务。在被迫舍弃这些没能完成最终目标的任务后，玩家并不会有“白玩了”的失落感，系统会根据支线任务的完成进度，按比率给予一定的奖励。

悬念

对于玩家而言，“悬念”并非来自宇宙，而是这款游戏的发售日期。游戏的开发商Ironclad Games于2005年成立，其成员来自Rockstar温哥华分部和Barking-Dog两家工作室。充分的技术支持使得游戏的开发非常顺利，预计于06年末发售。但现在的问题是因为题材本身在今天的大环境中已属“冷门”，尽管游戏在E3和莱比锡欧洲游戏展上获得了不小的轰动，SSE仍未找到愿出大价钱的发行商。近期其发售日更新为2007年8月，这只是发售期的底线。Blair Fraser表示，“如果我们今天能和发行商签订协议，游戏明天就可发售；如果到2007年8月还没谈好，就只能将游戏拍卖。”目前暂定的发行商为有“策略游戏专业户”之称的Stardock公司。由于制作方希望能将SSE制作成一部系列游戏，本作仅仅是其第一章，希望能够得到续作的充足制作资金。双方的谈判已经陷入僵持，据传又有多家发行商已开始和制作组接触。因此，游戏会在明年夏季前的哪个月正式发售，这将是留给广大太空经营题材游戏玩家的一个巨大悬念。P

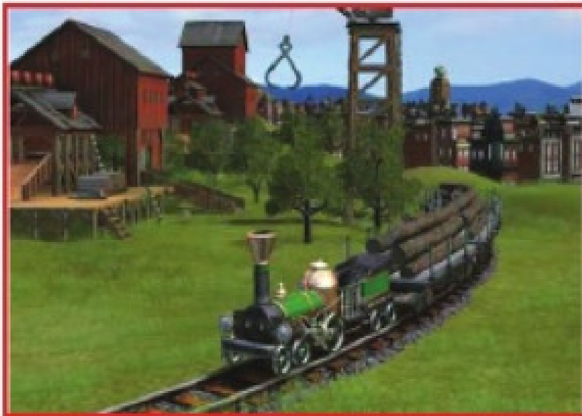
上市游戏热报

■晶合实验室 米恩

游戏名称 席德梅尔的铁路 Sid Meier's Railroads

类型：模拟　制作/发行：Firaxis Games
上市日期：2006年10月24日　推荐度：85

游戏将真实的铁路世界与简单的经济融为一体，本作中，经济策略化将占据很大的分量。



游戏名称 哥特王朝3 Gothic 3

类型：角色扮演　制作/发行：Piranha Bytes
上市日期：2006年10月26日　推荐度：85

3代的世界非常庞大，约是2代的4倍，玩家可漫游的城市约为20个。采用了新的图形引擎，角色和生物的模型都有了极大改进。



游戏名称 魔法门之黑暗弥赛亚 Dark Messiah of Might And Magic

类型：动作　制作/发行：Arkane Studios
上市日期：2006年10月26日　推荐度：90

游戏共有12关，玩家可用的重型武器多达40种，还有几十种毁灭性魔法及技能，玩家还可召唤神兽辅助战斗。



游戏名称 模拟人生2——宠物 The Sims 2：Expansion Pets

类型：模拟　制作/发行：Maxis/美国艺电
上市日期：2006年10月27日　推荐度：80

玩家可在游戏中创建属于自己的独一无二的宠物，可在游戏中带宠物一起去公园玩耍，并教会它们一些小技能。



游戏名称 《职业进化足球6》 Pro Evolution Soccer 6

类型：体育　制作/发行：Konami
上市日期：2006年10月29日　推荐度：90

游戏加入了国际挑战模式，玩家可从最初的世界杯资格小组外围赛开始夺冠之旅。进攻中球员会做出更多无球跑动动作，令比赛更加精彩。



游戏名称 动物园大亨2——狂热海族 Zoo Tycoon 2：Marine Mania

类型：模拟　制作/发行：Bule Fang Games
上市日期：2006年10月29日　推荐度：75

本作是上手简单、老少咸宜的《动物园大亨》系列的最新资料片。制作者为玩家提供了一个建造属于自己的海洋主题公园的机会。



游戏名称 回声——失落秘洞之谜 Echo：Secrets of The Lost Cavern

类型：冒险　制作/发行：Kheops Studio
上市日期：2006年10月30日　推荐度：80

游戏构思极富创意，除了冒险旅途中常会遭遇到的事件外，还增加了如钓鱼、狩猎等生存技巧的使用。



游戏名称 梦幻之星之宇宙 Phantasy Star Universe

类型：角色扮演　制作/发行：Sonic Team
上市日期：2006年10月30日　推荐度：88

游戏中的战斗角色从机器人、原生生物到犯罪分子，可谓应有尽有。游戏中武器达200余种，分为打击系、射击系和法杖系3类。



游戏名称 星球大战——帝国战争之堕落之军 Star Wars：Empire At War Forces of Corruption

类型：策略　制作/发行：Petroglyph Games
上市日期：2006年10月30日　推荐度：85

游戏中允许对全新的地面作战作出选择，比如可定制、可升级的基地以及游击战等，对战术创新大有裨益。



游戏名称 南茜朱儿——卡普洞的怪兽 Nancy Drew：The Creature of Kapu Cave

类型：冒险解谜　制作/发行：Her Interactive
上市日期：2006年10月31日　推荐度：82

玩家可根据不同技能和线索的需要在3个人物之间进行选择。玩家需要在充满热带风情的夏威夷小岛上揭开关于怪兽的谜底。

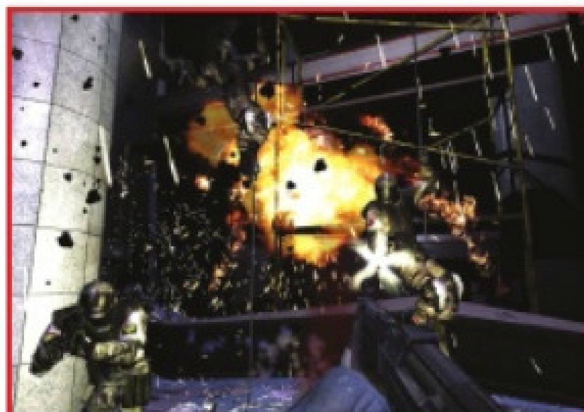


上市游戏热报

游戏名称 超能特警组——撤离点 F.E.A.R.：Extraction Point

类型：动作　制作/发行：VU Games
上市日期：2006年11月1日　推荐度：85

游戏延续了原作特有的恐怖氛围和战斗方式，新增了5个场景、4种新形态敌人、3种威力强大的新武器。



游戏名称 太平洋风暴 Pacific Storm

类型：模拟　制作/发行：Lesta Studio
上市日期：2006年11月1日　推荐度：85

玩家在操控飞机和船只的时候，视角会从第一人称自动变成第三人称。游戏中甚至还会出现核子武器和细菌化学武器。



游戏名称 极品飞车——生死卡本谷（中文版）Need for Speed：Carbon（Chinese）

类型：模拟竞速　制作/发行：美国艺电
上市日期：2006年11月2日　推荐度：90

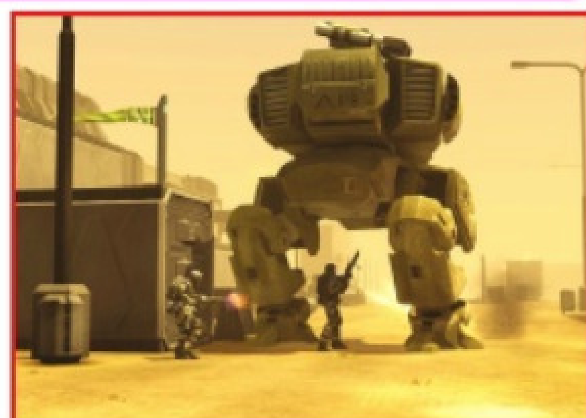
玩家将像周董在《头文字D》中那样，体验在山谷道路上进行飘移的惊险感受。本作把改装车辆的艺术提升到了一个全新的层次。



游戏名称 战地2142 Battlefield 2142

类型：动作射击　制作/发行：美国艺电
上市日期：2006年11月4日　推荐度：90

这是《战地》系列首次将游戏背景设定在未来。游戏的团队功能允许64名玩家以正规部队人员的身份投入到战斗中。



游戏名称 FIFA足球经理2007 FIFA Manager 2007

类型：模拟经营　制作/发行：美国艺电
上市日期：2006年11月5日　推荐度：80

本作采用了基于《FIFA足球经理2006》开发的全新菜单、全新的自由视角、全新的“文本”模式以及全新的控制方式。



游戏名称 无冬之夜2 Neverwinter Nights 2

类型：角色扮演　制作/发行：Atari
上市日期：2006年11月5日　推荐度：92

制作者重新制作了一个全新的渲染引擎，使游戏中的生物更形象逼真，室外场景变得更为细致。本作中，编辑器得到了进一步加强。



游戏名称 纪元1701 Anno 1701

类型：策略　制作/发行：Aspyr Media/Sunflowers
上市日期：2006年11月9日　推荐度：85

高度的交互系统、精美的图像、丰富的支线任务、体贴的界面、精彩的多人游戏方式、自由定制的取胜条件构成了这样一款成功的作品。



游戏名称 漫画英雄——终极联盟 Marvel：Ultimate Alliance

类型：动作　制作/发行：Raven Software
上市日期：2006年11月10日　推荐度：85

这是一款同时登陆多平台的作品，玩家将在游戏中见识到140多位漫画英雄的威力，并且使用这些超级英雄来同敌人进行战斗。



游戏名称 英雄连（中文版）Company of Heroes（Chinese）

类型：即时战略　制作/发行：Relic
上市日期：2006年11月12日　推荐度：85

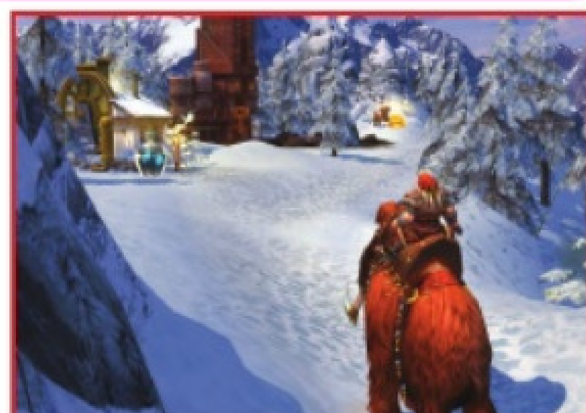
游戏中的物品都是可与玩家产生互动的，由此展现出最真实的战场细节——这都是通过Relic最为自豪的“次世代即时战略引擎”完成的。



游戏名称 魔法门之英雄无敌V——命运之锤 Heroes of Might & Magic V：Hammers of Fate

类型：策略　制作/发行：Nival Interactive
上市日期：2006年11月16日　推荐度：90

游戏中加入了矮人种族、15个新关卡、5张新的单人游戏地图、10张多人游戏地图。当然，新的建筑、物品、法术以及能力、新的中立怪物也将被加入到本作中。





■本刊游戏评论组 COMMANDO

我喜欢玩模拟经营类游戏，你说我是财迷也好，是建设狂也好，反正我热衷一切可以规划、建设并能在画面上看到跳动的绿色赢利数字的游戏，我在各式各样名字以"大亨"为结尾的游戏中耗费了数百小时时间。

而我同时又是个铁路爱好者，一直觉得机车（尤其是蒸汽机车，因为它的大部分机械结构都露在外面，多么上等！）这种东西代表了人类机械文明的最高成就，我有一阵子迷恋火车玩具，从各种稀奇古怪的地方订购了不少铁轨和火车模型，要不是后来我把兴趣转移到其他玩意上去了，你现在还能在我家里看到一个小型的铁路沙盘。

你看，我就是一个标准的铁路模拟游戏爱好者，我热爱所有的铁路模拟游戏，从早年间的《运输大亨》（Transport Tycoon Deluxe）、《铁路大亨》（Railrod Tycoon）到前年推出的《运输帝国》（Chris Sawyer Locomotion）都能让我沉迷好一阵子。所以当《席德·梅尔的铁路》开发的消息传出后，我就一直以无比的热忱期待着这个游戏出现，后来这个游戏按期推出了，它彻底拖垮了我的电脑，让我不得不再一次升级了机器。

我记不清楚从什么时候开始，模拟经营游戏开始让自己的游戏画面"追求华丽"并和赛车游戏一样试图榨干玩家显卡的最后一点性能，不过我确信《席德·梅尔的铁路》显然就是这种观念的追捧者。游戏的画面基本无可挑剔，地形和城市的外观精美异常，有人的车厢会亮着灯，没人的车厢灯则是关闭的。你甚至可以看到矿石被装进车厢、牲畜在装载设备上排着队走上货舱被运往另一个城市的屠宰场，这些细节让整个游戏十分生动。当然你需要用一块目前主流级别的显卡来换取这一切。

缺点当然也有，这游戏中铁轨的比例和其他景物的比例有些失调，换言之：铁轨太大而其他建筑太小，4排的铁路线几乎就占了半个柏林城。如果你和三四个电脑玩到游戏后期，城市会被穿来穿去的铁轨分割得支离破碎。一些大型城市要同时容纳4个不同公司的车站，看上去就好像被密密麻麻的铁轨包围在中间。而且同时地图上也会铁轨横行，这种混乱劲通常会把游戏里优美的风光彻底破坏掉。

此外，闪亮的火车也让我觉得很不爽，蒸汽机车是黑色的、


画面很漂亮，而且和机器配置成正比


被铁轨分割得支离破碎的城市，我很为居民们担心

内燃机车是绿色的、电力机车是橙色的，这都不错，但任何一种火车也不应该像全身被涂满了橄榄油一样散发着璀璨的光芒。你可以修改车头的颜色，也可以修改车头上的图标，但无论如何不能把它们那些让人别扭的光泽消去，真不知道这游戏的美工在想些什么，我宁可要一个正常一点的虚拟车头，也不愿意要一辆上着亮光漆的EB-7。

最为奇怪的事情是，很多人都反映说这游戏有些Bug，显示上会出这样那样的问题，比如在某种角度下水面会出现奇异的反光，还有些时候画面上忽然会出现隧道重叠、铁轨错位之类的奇景，虽然不影响游戏运行，但这些莫名其妙的显示Bug让这个游戏看上去有点像一个匆匆忙忙赶工

推出的东西。不过这个问题看上去只是美工的责任，其他方面可没什么大毛病，如果说把模拟游戏分成“从复杂商业模型中获得乐趣”和“从建设成果上获得乐趣”两类，那《席德·梅尔的铁路》显然应归类于后者，感觉上，席德·梅尔似乎有点返璞归真的意思，最近几年里除了复刻以前的老游戏，就是做一些轻松休闲为主要目的的玩意。早年间做《文明》《半人马座α星》那种恨不得把整个宇宙里的事物分门别类再总结出几十个表格的劲头已经不见了。现在他出的是《模拟高尔夫》《海盗复刻版》以及《席德·梅尔的铁路》这种可以让你安安稳稳呆在电脑前拖着女朋友一起玩的游戏。

作为这种指导目标变化的证明，《席德·梅尔的铁路》简化了所有能简化的东西，路轨建设被简化成“按住鼠标左键从A点拖到B点”，双轨系统被简化成“把鼠标放在已建好的路轨旁，按住鼠标左键从A点拖到B点”。至于手动的信号灯系统、调度系统则一律欠奉。作为补偿，游戏中的铁轨是可多车共用的，在同一条轨道上的列车不会相撞、你完全不用担心你公司名下一列满载轿车的列车会带着它的货物在熊熊大火中焚烧最终导致你破产。但取代这种惩罚的是堵车——游戏里是会堵车的，你经常可以看到有四五辆火车簇拥在一个站台前，拥在一条铁轨上心不甘情不愿地颤抖着，更加可恨的一点是，大部分堵车现象是由游戏中自动生成的交通信号灯引起的，你竟没办法修改这些罪魁，只能删除路轨重新建设。当然啦，这种降低游戏难度的行为是完全可以理解的，毕竟没有多少人会喜欢对着电脑屏幕眉头紧锁，咬着铅笔像解数学题一样研究路轨调度系统，或像个真正的公司总裁一样埋首于几十条不同颜色的曲线中。我的意思是，虽然有好些玩家觉得这么做太过简单，但这个游戏从来就没标榜过自己是一款面向变态玩家的专业游戏，看看在这游戏推出之前他们是怎么说的：“《席德·梅尔的铁路》在深奥的经济模拟系统和简单的上手性之间达到了不错的平衡。”诚如斯言，你在游戏中可以只做3件事情：建铁路、建车站、购买相关技术的专利，然后你就可以轻松地把电脑对手打得落花流水。



你不必担心怎样设计铁路会让列车运行更有效率，也不必费尽心思考虑车站建在哪里可以吸引更多的资源。考虑这些只会让你的建设速度降低。你只需把产出和需求配对（每一个城市都会把他们生产的资源和需要的资源用大图标显示出来，你甚至可以直接在游戏画面上看到这些属性），再在两个相应的城市中间划一条轨道就可以了。除了这种轻松的建设方式，游戏在其他一些方面提供了颇为有趣的设计，比如说你可以在游戏里选择真实的世界地点（如北美、英国、德国）进行游戏，而且你还可以要求游戏中的城市特产符合现实。这样你在玩游戏的时候至少能对这些地域内的城市位置有个大致的了解。这使得游戏在带入感大大增加的同时也拥有了类似《文明》系列的寓教于乐的功效。看上去设计组就是这么打算的，似乎他们把这个游戏的目标用户定位成中学生，甚至会在游戏的读盘过程中向玩家介绍俾斯麦、J.P·摩根这些历史名人。



发着亮光的火车，这真让人生气



竞拍技术专利可能是这个游戏里唯一让玩家觉得紧张的时刻了

总体来说，作为一个经营模拟游戏爱好者，我觉得这款游戏对我来说似乎有点太轻松了，我很难在这个游戏中通过设计得到快感——你知道，玩经营模拟游戏有时就好像在做科学试验，你花大量的力气，投入全部的聪明才智设计出一款过山车或一条四复线轨道，然后看着它按你的思路精密运行并感到无比的满足，之后你思考每一个改进的可能性，并为成功实现这些设想而一次次反复实验。但游戏没法给我这样的机会，从满足设计感的方面来讲，它甚至不如上一个小品级的《席德·梅尔的模拟高尔夫》。但这不是我批评这个游戏的理由，实际上，这游戏追求轻松的游戏过程，并获得了成功。对于某些特定人群来说，这是件好事情，除了拍卖专利之外，你在游戏里可能不太会得到体验紧张情绪的机会，而且，假如你认真玩过三四盘后，你完全可以一边看电视一边操作，想输掉游戏都不太可能。如果你想在某个周末的下午打发一下时间，就选这款游戏吧。至于那些喜欢给自己加码挑战，希望在艰苦跋涉之后站在峰顶享受胜利的朋友，很显然，《运输大亨》比这款游戏更适合你们。P

精品 总评8.0

大众软件游戏分级 POPSOFT 普通级

😊	以席德·梅尔的名字作为前缀，画面足够漂亮，操作很简单，可以休息脑子
☹	可笑的、闪亮的火车，一些看上去明显是没用心而造成的Bug，看上去对模拟经营游戏来说过高的硬件要求

制作	Firaxis Games
发行	2K Games
载体	CD×1
类型	模拟经营
语言	英文
环境	Windows 2000/XP

文化、包容性：8.0
上手精通：7.5
画面：8.5
音效：8.0
创新：7.5
拟真度：8.0



■江苏 十大恶劣天气

潜入理念的飞跃

长期以来，《细胞分裂》系列（以下简称SC，《细胞分裂——双重间谍》简称为SCDA）系列能够为玩家认同，而不是沦为“MGS-Like”类游戏的一个很重要原因，就是其潜入方式的真实性。笔者非常喜欢MGS（潜龙谍影）系列，它的漫画式风格提供了一个亦真亦幻的游戏舞台，这也决定了副标题下的“Tactical Espionage Game”从根本上来说不能算是专业的军事谍报题材游戏。从1987年MGS的第一款作品到MGS2，Snake在敌人巢穴内部与敌兵周旋的方式其实就是我们小时候玩的捉迷藏游戏，规则是“以躲避来不被对方发现”，游戏的节奏很快，因为玩家始终都在运动之中，故MG到MGS2的系列作品中，敌兵的行动有规律，敌兵的行动方式、视野大小和分布方式都可以在右上方的雷达屏幕中显示，让玩家始终能够控制全局。那些始终低着头走路、老眼昏花、耳朵背的敌兵都是为提高游戏的流畅度而设定的，但流畅度并不是潜入时需要的东西，潜入中需要的是“隐藏”和“渗透”，始终伴随玩家的是来自黑暗中和敌人长时间对峙带来的紧张感。所以，MGS3之前的作品从潜入方式上来说，它的“潜入”环节仅仅是躲避（主要是利用雷达来躲避敌人的视线），并不强调那种在敌人眼皮子底下活动的属于“渗透”层面的东西，而这恰恰是SC系列的灵魂。


山姆大叔同《碟中谍3》中的阿汤哥在同一地点进行同一方式的潜入

SC的潜入是在拥有真实视觉和听觉的敌兵组成的封闭环境中进行，这也决定了单纯的依靠移动来进行渗透是不可能的。从SC初代到《混沌理论》，“黑暗”一直是Fisher的最有力武器。从真实性的角度讲，这是无可厚非的，但作为玩家而言就会感觉到游戏的兴奋点不够，通篇“寻找黑暗→解决敌人→再次寻找黑暗”的游戏方式很容易造成玩法的枯燥感。当然，SC系列作品中也做出过一些有益的改变，如《明日潘多拉》中加入的动态光，使得场景中的光影在不停地变化（巴黎地铁一关就是典型的设计），后续作品中为敌兵配备的手电、场景中加入的时亮时灭的故障灯泡，都从一定程度上提高了玩家操作Fisher渗透时由于不确定性而造成的紧张感。《混沌理论》中加入的潜入度评价，也改变了美式游戏的缺乏耐玩度的通病。但从根本上来说，只要找到黑暗，玩家就获得了安全感，因此潜入的过程（同时也是游戏的过程）也就是不停地关闭光源、不停地藏身黑暗，这种模式对游戏方式的限制极大。在进入一个场景时，往往首先考虑的不是利用这个场景的环境来掩护，而是观察哪里的黑暗可以利用，这个缺点在《混沌理论》中表现得尤其明显——在第一关的岩洞中采用的潜入方式，放在后面的货轮或者澡堂中同样适用，除了光线的亮度以外，环境因素对于潜入的影响几乎可以忽略不计。所以，除了《混沌理论》中的灯塔和从屋顶渗透进入巴拿马银行两处场景让人很有感觉以外，其他场景从本质上来说，仅仅只存在图像的区别。SCDA之所以能在玩法模式基本不变的情况下，实现出众游戏性和真实军事题材背景的融合，正是因为制作组找到了上述的两个“命门”。

首先让我们来看一下游戏的HUD界面。光亮指数条和声音

指数条的取消，试图让玩家在游戏过程中淡化对“光与暗”过多的考虑。用指数条那种量化的方式来让玩家判断自己是否会被敌人发现，对于临场感的营造是非常不利的。事实上在前3款作品中敌人对于Fisher的反应只有3种：看不见、发现可疑物体后前来巡查和直接拔枪射击，用指数条的量化方式反而会让玩家对当前态势作不必要评估，影响操作的流畅感。此外，那种“伸手不见五指”式的全黑场景在SCDA中已经很难找到，更有许多是发生在光天化日之下的潜入行动，如果使用量化方式来表现光线，对于玩家的战术策略思考而言无疑是灾难性的，在这种开放式的潜入环境中，“光线”的概念已经失去意义，玩家不再依靠单纯的黑暗来掩护，而是需要拿环境中任何可以利用的物体以及拐角作为和敌人周旋的武器。Fisher后背的绿、黄、红三色灯并不是用来显示光线的明暗度，因为在很多场景中光线已经失去了原有的意义，它所显示的是敌人对玩家的3种反应，这显得直观而有效。

其次，就关卡设计而言，本作的场景设计未必较前作有任何标新立异之处，之所以能带来全新的游戏体验，是因为环境被融合到了游戏方式之中。这种融合不单单是简单地从“利用光影掩护自己”过渡到了“利用环境掩护自己”，更重要的是，每个场景的事件背景都会影响到玩家的潜入方式。在“Iceland－Geothermal Plant”一关中适用的渗透方式，放在“JBA－HQ”一关中绝对是不可行的。堪萨斯联邦监狱的越狱行动中，用海报遮挡墙壁上的窟窿、对监狱管道系统的利用，可以看作是向《肖申克的救赎》和《越狱》的致敬，这个关卡预先呈现出UBI在明年发售的重头戏《刺客信条》中在人群掩护下进行秘密活动的特性。在暴乱中避开狱警的注意力，利用通风槽、水管找到监狱的“要害”，将监视终端、供电系统和塔楼一一占领，破坏监狱的“中枢神经”，最后在Jamie被押解上飞机的千钧一发之际将其解救，以好莱坞式的特技表演占领直升机，这绝对不是以往作品中那种黑暗封闭环境中的慢节奏游戏过程，笔者感觉自己好像亲自经历了一次越狱历险。



全新的解码方式，需要老玩家花上一定时间去摸索方能上手

第一个JBA关卡中，Fisher要利用Moss对自己的脆弱信任，在公共区域和禁区内使用不同的方式窃取情报，这就不再是单纯地表现为“杀与不杀”的敌友关系，玩家要像一个真正的卧底一样，利用身份作为掩护来完成NSA所交给的任务，使得玩法又具备了类似RPG的特质；冰天雪地的鄂霍次克海上小岛上，Fisher又需要用冰窟和海水作为掩护，将冰面上的敌人无声猎杀；东方国际都市的窃听任务中，倾盆大雨、烟花盛放与摩天大楼组成的缤纷舞台上，操纵滑索窃听谈话、利用墙幕躲避直升机的猎杀，在除夕的倒计时中一步步接近目标，上演了SCDA中最为惊艳的华丽一幕；科苏梅尔海域碧蓝的海水和灿烂的阳光，使得豪华游轮上执行任务的Fisher彻底失去了黑暗的眷顾，暴露在敌人视线之中一秒就多一分危险，游戏节奏明显加快；光天化日下的Fisher在金沙萨内战的枪林弹雨中寻找猎物，这让玩家先于MGS4体验到了什么是真正的“战场潜入”……


在后面的任务中能通过装备解锁的方式获得完全彩色的夜视设备


游戏的很多动作捕捉数据依然沿袭前作

不能随便开枪、不能让敌人看到听到……由于对游戏方式的限制，潜入游戏很容易让人产生枯燥感。MGS2的中后期，小岛秀夫就是通过游戏方式的不停变化来调整玩家的兴奋点：比如潜水、背负爱玛潜水脱出、携手爱玛、刺激的狙击战、搞笑的雷电裸奔、血腥的天狗战……通过游戏方式的调整，玩家的兴奋点始终被维持到一个很高的水准之上。但在SC这种军事题材背景下，显然一些天马行空的创意是无法实现的。SCDA的出众关卡设计，使得玩家在固有的一套潜入法则下，通过利用每个关卡的环境来调整自己的策略，这使得每个关卡无论从外观还是实质都给人以截然不同的游戏感受，整个游戏给人一种一气呵成、绝无冷场的流畅感。

细节把握

“双重间谍”不只是副标题文字，它是Fisher的身份，同时也是玩家的身份。在游戏中完成任何任务，甚至是做任何事情都有可能对JBA和NSA双方的“信任度”造成影响，虽然“信任度”对流程的影响不是很大，和各方势力的人物关系也并非像官方早期宣传的那样复杂，但它的存在时时刻刻都在提醒玩家“双重间谍”的身份。此外，由于“信任度”对特殊武器的解锁和对结局有直接联系，也使得玩家要像一个真正的双重间谍一样，在两方势力之间进行平衡，随着任务的不断进行，带入感也逐渐增加，即便在退出游戏以后，


制作组将虚幻引擎的效能“逼入”极限，人物的肌肉和出汗效果异常逼真

那种游走无间的独特氛围依然令人回味。通过亲手操作谍报仪器来让玩家体验到在任务中亲自上阵的感觉，这是SC系列的一个优秀传统，SC3中自己敲击键盘来破解密码、打开电子邮件，这就类似于“体感操作”——你所做的工作和屏幕中的间谍是完全一样的。SCDA大大强化了间谍工具的使用，除了传统的撬锁、破解密码以外，安装窃听器、种木马、采集视网膜数据、切割电缆等等，甚至是最后一关的拆除炸弹，都要玩家自己动手，使得游戏拥有很高的角色体验感。


QWE操作的引入使得过场动画不再提供给玩家稍微放松情绪的时间，马上，Fisher就将面临一场灾难，只有Fisher本人，也就是玩家自己，才能将其从跳伞事故中拯救

经常可以在国内的游戏论坛上看到MGS和SC系列的比较帖，出现频率最高的一句话就是“SC系列剧情不好”，不过持这种观点的人，通常对SC系列的基本剧情说不出个所以然来。不可否认的是，SC系列在剧情的表现方式上存在一定的问题，往往除了任务简报以外就看不到“剧情”究竟存在于何处。单就剧本而言，SCDA的水准并不高出前几款作品（SC系列剧本最强的应该是《混沌理论》，对东亚安全形势和政治走向的把握堪比政治惊险小说），但却是最容易和玩家之间发生共鸣的，因为“信任度”设定的加入以及剧情推进当口那些可供操作的即时演算动画，使得剧情发展看似是由玩家来决定的，尽管从本质上看依然是单线式的——整个剧情充满了灰色的宿命色彩，Fisher在3个Ending中都要面临再次逃亡的结局。在人物的塑造上，SCDA是系列作品中最为成功的一作，很重要的原因是由于主要人物可以和玩家发生一定的互动。在以往作品中，游戏带给我们一个热衷拿同事来恶搞、在任务中大玩黑色幽默的中年大叔Fisher的形象，在本作的灰色基调下，大叔除了继续表演其出色的调侃能力，还表现出一种震撼人心的绝望，将一个挣扎在正义与邪恶夹缝中的无间行者表现得淋漓尽致，其配音演员Michael Ironside对人物的塑造功不可没。除此之外，NPC的塑造也可圈可点，Lambert一改只会坐在办公室里面发号示令的单薄形象，在其配音演员Dennis Haysbert（曾扮演过《24小时》中的黑人总统，相当知名的演员）的成功演绎下，他的信任和关怀是黑暗中挣扎的Fisher（同时也是玩家）的最后希望。另一个非常成功的JBA角色——女化学专家Enrica Villablanca也是相当出彩的，相信玩家在对他们做出生死选择时都面临过“剧烈的思想斗争”。


高光效果在游戏中运用得相当娴熟，这种养眼的场景随处可见

精品 总评 8.7	
☺	细节把握得当，使得作品的整体感和厚重感得到明显加强
☹	由于作品属于Xbox 360平台逆向移植，导致游戏对中低端显卡支持度存在严重缺陷
制作	Ubi Soft
发行	Ubi Soft
载体	DVD×1
类型	动作冒险
语言	英文
环境	Windows XP

文化、包容性：8.0
上手精通：8.5
画面：9.5
音效：8.5
创新：7.5
剧情：9.0

结　语

国内观众对最近的“美版无间道”——《The Departed》褒贬不一，这部影片在美国本土的票房则是一路飙升，这恐怕就是所谓的“文化差异”了。如果将港版和美版放在一起对比，会是一个很有趣的话题。如果说SC初代和《混沌理论》属于美版《无间道》风格，那么毫无疑问，由上海UBI制作的《明日潘多拉》和SCDA就属于“港版无间道”。

文化背景的不同，使得东西方的游戏制作理念也大相径庭。美式游戏向来以注重感官刺激的硬派风格为显著特征，这些游戏往往视听表现华丽，操作爽快，拥有较高的自由度；而以日式游戏为代表的东方制作理念则注重和玩家之间的共鸣（即所谓的“游戏内涵”），往往拥有严谨的设定，细腻的表现风格，注重关卡的设计和游戏节奏的控制。随着游戏的大制作化和游戏市场的整合，尤其是次世代游戏时代的到来，两种游戏制作理念开始逐渐融合，近来的《极品飞车——生死卡本谷》和今天说到的SCDA就是其典型的代表。

上海UBI制作的这款作品令不少国人玩家感到欣慰，有人甚至为“中国游戏制作水平如何如何”而欢呼雀跃了。虽然手中的NOKIA、MOTO手机的生产也是在国内完成的，但我们还不能把这些看成是“民族骄傲”一类的东西。SCDA有大量中国游戏制作者的参与，确实让这款游戏拥有了独特的东方气质。与加拿大的同行相比，SCDA在细节的把握、关卡的设计和紧凑的游戏节奏上都有相当出色的表现。冲出黑暗的Fisher也让玩家脱离了固有游戏方式的束缚，使得游戏的整体表现呈现出了质的飞跃。P

魔法门之黑暗弥赛亚

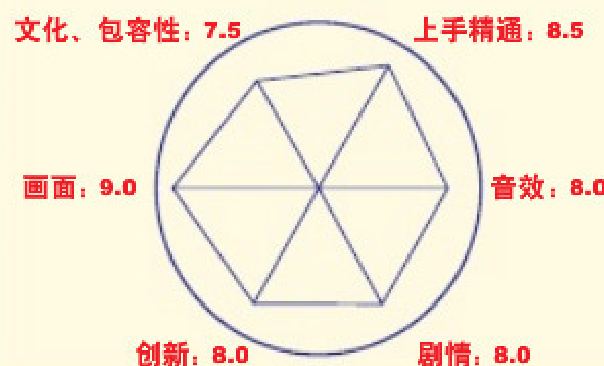
技能详解与剧情攻略

■晶合实验室 MerlinPinkstaff

精品 总评8.1



制作	Arkane Studios
发行	Ubisoft
载体	DVD×1
类型	动作
语言	多国语言版
环境	Windows 2000/XP



配置要求
CPU：Pentium 4 2.2GHz
内存：512MB
显卡：GeForce FX系列或Radeon 9系列以上
硬盘：7GB

《魔法门之黑暗弥赛亚》的故事与“魔法门”系列的历史是紧密相连的。

在大约1000年前的七龙纪之始，烈焰战争（Wars of Fire）席卷了Ashan世界。人类、精灵与侏儒联合起来抵御第1次恶魔入侵，他们最终取得了胜利，而胜利的代价则是被他们唤作“第七龙”（The Seventh Dragon）的伟大巫师Sar-Elam作出了牺牲，用自己的精魂将魔鬼们封闭在永恒之火的地狱里。在Sar-Elam身后，他的信徒们对未来的道路产生了分歧，他们分裂为几个不同的组织。然而比这些事更轰动的却是Sar-Elam的信徒之一Sar-Shazzar关于“黑暗救世主”（即Dark Messiah）的预言。这个预言预示着一个半人半魔鬼的英雄会在一个月食之夜打碎魔鬼的监狱，给世界带来血腥和混乱。的确，1000年来每当月食之夜，恶魔们都会给世界带来灾难。而现在，第七龙留在世上的唯一遗迹就是他的头骨，它被称作“暗影颅骨”（Skull of Shadows），忠于世界的创造者——秩序之龙Asha的人们将它小心地藏在荒芜的神殿里。在预言中，它早已注定了自己的命运……



导师为我指引了一条路，直到很久以后我才明白他为什么这样做

剧情故事篇

我，Sareth，Phenrig大师的门徒，跟随导师的左右已有些年头了。虽然这个世界天生不会友善地接纳年轻人，但我可感到我的法力正在一天天增长。我在期盼中等待机会，直到有一天，Phenrig大师让我去一处荒废的神庙里搜寻一件唤作Shantiri的水晶。

找到那件水晶的故事简单得不值一提，但我知道那是导师给我的一次考验。果真，他称赞了我一番，然后派我将水晶带给石盔城（Stonehelm）的Menelag领主。好吧，我差点忘了，导师还说，Menelag领主正在寻找一件

叫做“暗影颅骨”的宝物，只是迄今毫无进展，兴许我过去还能帮点小忙——别怪我年纪轻轻就喜欢忘事，实在是导师的嘱咐也太过轻描淡写了。实际上叫我更诧异的是，导师安排了一名叫Xana的女子与我一路为伴。导师用魔法将她融入了我的身体，说实话，这叫我有些不安，自从她的身影从那道光束中闪现出来，我就有种莫名的预感。

一

不管怎样，Xana陪我度过了两个星期的旅程，我们相处得还算愉快。矗立在陡峭海岬上的石盔城已近在眼前，但越是接近它高大厚实的城墙我越能感觉到周围不易察觉的恐慌，从逃难者的口中我听说一支亡灵巫师的大军正向这里挺进。在城门口，卫兵礼貌地盘查了一番。在得知我们的来历后他们甚至愿意替我去拴马。然而意外就发生在此刻！我还不知道怎么回事就被一片倒塌的城墙击中，在我能理出头绪之前，我的卫兵朋友已拼着命把我从城外救起，拖进了城门里。

我慢慢缓过神，发现一个巨大的独眼怪物正在冲击城门。似乎没有什么能阻挡它，对我这样一个初出茅庐的年轻人来说，能做的惟有逃命。我在市民和Xana的帮助下爬上了一旁的屋子，沿着房顶跳上了城墙，混乱中一名卫兵冲我这边大喊：“我需要一个弩机手！”我跟着他来到工事的内部，这里唯一的一架弩炮虽然火力一般，却也足够我将院子里的独眼巨人收拾掉了。我松了一口气，这才想起Menelag还在等着我。

我在城市的一角找到了Menelag的宅子，实际上是Menelag的侄女和学生Leanna首先看见了我，她带我去见她的叔叔。Menelag的样子看起来和导师差不太多，只是花白的头发和胡须显得他十分憔悴。晚餐时我们谈了许多，我慢慢搞清楚，一个名叫Arantir的人带领着大军已驻扎在城外。Menelag有个计划，他打算明天一早就带我去暗影颅骨所在的神殿岛——他也只是最近才知道颅骨就藏在那里。“他在这里攻城，我们去做该做的事！”“可是你要小心Arantir，传言他就是那个黑暗救世主。”Leanna试图提醒他不要轻敌，但Menelag认为那是一派胡言。她亲吻了她的叔叔，然后无奈地离开了。

显然，Xana并不欢迎这个女人，虽然她提醒我怎么不去向女士体面地道别，可我听得出她的弦外之音。但令我更惊异的是Menelag的表情。在他侄女离开后，他变得严肃起来，他说他清楚我此行何意，但不要把Leanna也搅进来。我告诉他，我简直不知道他在说什么。“也许你真的不知道，那样最好。”Menelag再没有说什么，吩咐仆人为我安排房间，好好睡上一觉。


导师让我把水晶送给Menelag

二

“先生，快醒醒！我们遭到围攻，到处都是敌军！”深夜，我被急促的叫声惊醒，还未来得及思考，一名黑护卫已摸进了房间。我结果了他，然后决定去看看Menelag是否有危险。可Xana却提醒我，Menelag是可牺牲的，但水晶却不能丢失——看来那是找到颅骨的关键。好在双脚长在我的腿上，我从屋顶翻进院子，来到Menelag卧室外。推开窗，我看到的是我最不希望看到的一幕，一名亡灵巫师刺伤了Menelag，可怜的老人躺在Leanna怀中奄奄一息。Menelag此时挂念的是Leanna。他对我说：“照顾好她……她比你想象中的更重要！”Xana听到这话似乎想到了什么，可当我问起，她却说那都是些过时的预言……我已来不及多想，因为一个狡猾的食尸鬼抢走了Shantiri水晶，像灵猫一般消失在卧室的窗外。Leanna匆忙和我约定在码头见面，继续去找那个颅骨，而后我便循踪追了出去。


这道光里出现了一名女子，我开始有些不详的预兆


那个偷水晶的食尸鬼很快就不见了

我有很多疑问，亡灵巫师们为什么要兴师动众？暗影颅骨又是怎么回事？我愈发觉得事情不像导师嘱咐我时那么简单。事实上，Xana越来越像是个万事通。虽然我最终追丢了食尸鬼，但在她的指引下，我还是进入了城墙下的一处仓库。当我在潮气逼人的地下通道里搜寻时，她甚至提醒我不要轻易死在这里，否则“你的父亲会非常失望”。“你知道我的父亲？”我不禁问道，因为我自打有了记忆就是导师在抚养我。“是的，我的确知道……”她没有多说什么，她明知我满腹狐疑，却故意不想在此时揭晓答案！

在矿井的尽头，我看到了亡灵巫师的首领Arantir，他正试图用Shantiri水晶打开一条从这里通向死灵巫师巢穴的通道。Xana出了个好主意，正当他为四处逃散的平民伤透脑筋时，我从背后悄悄偷走了水晶。

三

我知道附近那条漆黑的下水道通向海边，但当我穿行其中时却仿佛坠入了梦中。我又看到了导师交给我水晶的那一幕，只是他的音容飘忽不定，透着令人不安的邪恶。“我可不信任你独自在外，总要有个东西拴着你！”导师狠狠地说，然后Xana从那道光里出现了。“别相信她的话，她就像个骗子！”导师又说。这些话，我怎么不记得导师当初说过？可Xana也不反驳，她将我踢翻在地，好像突然变成了魔鬼，扑在我身上贪婪地啃噬我的灵魂……

我醒来时正湿淋淋地躺在下水道里，Xana说那都是亡灵巫师的诅咒，不足为信。我也很快就忘记了这些事，因为我碰到了Leanna。我们费了点周折把港口的那艘船从Arantir的喽罗手里抢了回来。Leanna把我单独领到房间里，说了些感谢的话，我发现我们彼此都有了一些好感。现在，终于可去那座小岛了。在夺船时，我听到一些巫师在谈论预言。按他们的说法，自从20年前的伊莎贝尔女王之战（注）以来，那个预言似乎就要明白无误地降临了。而他们的首领Arantir显然在其中扮演着积极的角色，在寻找颅骨的路上恐怕他已捷足先登。

入夜，我又一次陷入了可怕的梦里。我看到邪恶的Arantir正和Leanna一起起舞，他们如胶似漆。Leanna陶醉在舞步里，不住地称赞他，而他却说：“亲爱的，我们都在一个更神圣的舞步里，我不过迈出了更大的一步。”接着Arantir发现了我，他神秘地说：“你想知道你的命运么？你想知道自己的毁灭么？也许你都想。”他转向Leanna：“他很快就会明白了，去和他跳舞吧！”Leanna言听计从，可她挽着我刚迈出一个舞步，脸上就现出了痛苦和惊讶的表情。我低头看去，我的匕首已刺入她的胸膛。我简直不知道自己做了什么，可那似乎正是Arantir想要的结果。“你的第1个牺牲品，孩子。别担心，她不是最后一个……”他这样说。



Arantir出现在我的梦里

四

那毕竟是梦。

我们的小舟徐徐靠岸。先头小队搜索了附近，带来了坏消息。神殿已被兽人和地精占领了，而一种堕落的龙——Pao Kai也在附近出没，可从来没有它在此活动的记录。然而，Pao Kai的确是个灾难，它不仅杀死了我们的同伴Tergon，也差点威胁到了Leanna的安危，我灵机一动救了她，但Xana显然对她越来越没有好感了。在妒忌这位女士的同时，她开始说一些奇怪的话，比如“拿到暗影颅骨对你还有另一层意义”“你父亲会很高兴看到自己的儿子”。她甚至暗示，父亲是个强者，而强者就一定有强者级的敌人，例如第七龙……

我把Shantiri水晶供奉起来，这使神殿恢复了生机。Leanna打开了通向祭坛的门，我穿了过去，却看到Arantir恼羞成怒，将她击倒在地。我曾想回去救她，但Xana不知怎么说服了我继续向前。也许这是个好消息？毕竟Arantir并没有走在前面。我在神殿里搜寻，希望找到那3块可开启祭坛的水晶——少女之眼、丑妇之魂以及主妇之心。我越发觉得我的父亲和第七龙并不是朋友，特别是当我找到一把龙骑士剑后，它竟会在击中敌人的同时伤害到我。而当我将一颗颗水晶嵌入蜘蛛的雕像时，Xana的幻影出现我面前。“你能在血液里感受到我吗？就像是火焰。我们将永远在一起……”

这一切在我触碰到暗影颅骨时似乎有了答案。我的眼前瞬间闪过了无数幻影，Phenrig、Menelag、死去的Leanna、变成魔鬼的Xana，最令人惊异的是那个从地狱中升腾而起的魔君。“1000年了，Sareth，自从第七龙将我们放逐到这炼狱，我们就在等待复仇，等待你！”他威严地说，“你就是黑暗救世主的预言，你就是我的儿子和继承人，是血与火的使者！快用我故敌的头颅打破囚笼，当我获得自由，世界就是我们的！”



那个梦让我在前往小岛时心事重重

我不由得重新拾起颅骨，可它像插翅一般飞了出去，落在Arantir的手上。“他太快了！你还没有准备好面对他！”Xana惊呼着却无可奈何。“神器不属于你这样的人，恶种！”Arantir阴险地说，“第七龙没有牺牲自己，所以魔鬼的子孙们就有了机会。我做这些都是为了Ashan……”我还没有听完这句话就感到腹部的剧痛，一把利刃刺透了我！在倒下前，

我听到了最后几个字："预言可以结束了。"

五

"听得见吗？我的爱人，我的救世主！"我听到Xana的召唤慢慢醒来。"我们"躺在一个兽人洞穴里，身上一无所有。Xana不知怎样用颅骨的力量把我救了回来，她说我们现在结合得更紧密了，甚至我可使用她的力量。可当我试着进入恶魔形态时，我只会觉得自己更虚弱。我还是找到了自己的背包，费尽心力从兽人的巢穴逃了出来，我可怜的朋友Duncan还守在海边，他对Leanna的死一无所知，但看到了Arantir的离去。看来，我必须去亡灵巫师的老巢作个了断。"我的主人，我们唯你马首是瞻。"Duncan虔诚地说。"现在，你开始建立自己的大军了……"Xana总喜欢这么刻薄。

我从下水道回到了取得Shantiri水晶的地方，显然，颅骨的力量已足够Arantir打开通向他老巢的通道。我在他的巢穴里肆意屠杀，在我绝望时却听到了Leanna的呼救声。这真意外！我差一点就顾不得我身体里那个女人的劝阻，将她解救下来，但在撕开蛛网的那一刹那，我却犹豫了。我和恶魔是一路人么？事实上，我也不知道自己该站在那一边，如果那个预言真正与我和我的父亲有关，我该怎么做？我来不及想这些了，因为我在Arantir的日志里发现了更为震惊的事——Arantir已打开了一条从亡灵都城Nar-Heresh通向这里的入口，他也想封印恶魔之首Kha-Beleth，但他的计划是牺牲整个石盔城的生灵，把他们变成守卫恶魔监狱的亡灵！多么疯狂的计划，我真希望还来得及阻止他！


我的父亲，他获得了颅骨的力量

六

石盔已不是我初次抵达时那个宁静的海滨城市了，实际上，它看上去和地狱没有什么分别。我的朋友Duncan告诉我，有个名叫Percy的孩子可带我进入城下的古代坟场，也就是Arantir正在做法的地方。看着那个纯朴的小伙子，我觉得自己已是个罪人，我一直在后悔近在咫尺却没救下Leanna，难道就因为我流淌着恶魔的血？路上，我经过一座教堂，一个古老而温厚的声音在召唤我，让我去圣堂的泉水里洗去罪恶。我真希望如此，但Xana不会同意，在我走向圣泉时她又一次明白地告诉我什么才叫"热切如火"。我想我没有必要洗礼了，如果能拯救这座城市，也许一切都可好起来。


我和Xana看着他，这一切都源自我的堕落吗？

于是，当我在古代坟场的入口看到Leanna时，我已尽力不让自己感到震惊。我了结了已变作僵尸的Leanna，我也了结了野心勃勃的Arantir。就像那个梦中的魔君所说，我才是继承人，我才是那个预言！我甚至无所谓Xana——她毕竟只是导师给我的那个锁链。看着Sar-Elam的骸骨，我意识到，即使你曾是呼风唤雨的大师，你的力量也在我的掌控中，这种感觉真好！我听到了父亲的召唤，那听起来比任何时候都更加温暖。我捧起骸骨，恭敬地向地狱的入口走去……

注： 当时任何历法都没有预测到会发生月食，恶魔军团袭击了没有防范的人类，请参见《魔法门之英雄无敌Ⅴ》相关背景。

基础上手篇



你现在可以给Arantir一记重击

首先，《魔法门之黑暗弥赛亚》（以下简称DM）并不是个复杂的RPG，它是款动作游戏。DM的玩法实际上包括两部分——战斗和技能（篇幅所限，本文只涉及游戏的单人部分）。游戏刚开始时，你不需要选择种族、职业，也不需要为角色分配初始的技能点数——每位玩家初始的人物在属性上是没有任何差别的。随着游戏的进行，你会因为抵达某个地点或完成某些任务而获得技能点。游戏设计了一个简单的技能树，分为战斗、魔法和综合三大系，通过在其中的不同技能上投入技能点数，你大致会发展成战士、法师和刺客3种路线。

新手入门

1.攻击。攻击分为普通攻击和重击（Power Strike），重击需要你按下攻击键几秒钟后再松开，一旦击中敌人会造成更大的伤害。对于近战职业，在敌人倒地未起前可适时使出重击，此时的效果将是一击毙命的刺杀。重击有5种不同组合（原地不动和配合4个方向键），结合不同的武器效果略有不同，如“后+重击”可刺穿站立的敌人。


战胜巨人关键在最终一击


你可以点燃地上的油污，但墙上的就不行

2.防御。你可按住鼠标右键防御，但强力的敌人有一定几率破防。各种单双手武器都可防御，只有弓除外。

3.脚踢。脚踢是游戏中很实用也是经常要用到的动作。你可将敌人一脚踢下深渊或海中解决战斗，也可将他们踢到四周的钉板上造成比一般攻击更大的伤害。在遇到群敌时，脚踢可让一名敌人将其他人碰倒，如果你能占领制高点，那更有一夫当关的效果。脚踢有耐力的限制，连续脚踢后需要等待耐力条慢慢恢复。

4.能量。屏幕左下角的血槽旁有一个黄色的能量条，当你连续击中敌人后会逐渐积蓄能量，当它蓄满时（屏幕边缘会出现特殊效果）允许你连续攻击敌人并将其瞬杀（瞄准不同部位有不同效果，如瞄准头部为斩首、瞄准肢体为斩断），之后能量条清空（类似于放“无双”）。在能量满时使用法术可得到更强大的效果。

5.物体。你可搬起所有可移动的物体瞄准敌人砸去，并对其造成伤害。伤害值因物体的大小和质地有所不同，如铁质的花瓶比陶质的伤害更大。注意，用物体攻击敌人会发出很大的声响，敌人很可能闻声从四面八方寻来——这可能是机遇，也可能是挑战。

6.隐藏。刺客应该善于隐藏，在画面准星的周围环绕着一个圆形标识，它指示着隐藏的程度。当你将综合系中的潜行技能加满时，只要不正面面对敌人就能隐藏得很好，几乎可忽视光线的影响。

7.用火。有些场景里点着篝火，你可把敌人踢到火上点着，不论你之前是否打伤过他，结果只有一个——他被烧死。如果你只有普通的弓箭，你可将拉满的弓凑近火源，此时箭被点燃，接下来它就可点燃你的敌人。此外，你可将盛油的罐子摔在地上，并用火攻击点燃地面，因为有时候敌人会试图穿过火墙。

8.卷轴。即使你不是法系职业，你也可拾取场景中掉落的卷轴，从而用魔法攻击敌人。你最好攒一点卷轴在第5、6章还没有得到好武器时使用，游戏中期之后，你得到的卷轴会更多，这时就不必吝惜了。

9.背包。如果不及时清理，你有限的背包空格很快会被各种杂物填满。事实上，所有的书籍副本都是可丢弃的，所有与本职业无关的武器也可丢掉大部分——因为它们一般都要求比较高的职业特有技能才能装备，一名正常的战士基本上装备不了要求潜行第3级的匕首，尽管它们看起来很酷。此外，即使你不是法师，捡到的蓝瓶也该好好留下，因为你可学治疗术，用它们给自己加血——反正多少蓝瓶也只占一格空间。

10.铸剑。游戏中有几处铁匠作坊，你可在那里为战士铸剑。剑的属性由所用的材料决定，如用铁块（Steel Bar）只能铸造属性一般的长剑（Long Sword），而用火焰金块（Flamegold Bar）可铸造出火伤害的大地火焰之剑（Earthfire Sword），这是游戏后期战士最好用的武器之一。铸造的流程都是一样的——首先将铸造材料放进吊锅中，转动轮盘将锅移到炉膛上方，使用鼓风机将火吹旺熔化掉材料。转动轮盘将吊锅移回到轮盘旁边，将熔水倒近右侧的模具中，给池子里放水冷却，得到一个粗糙的半成品。将它放到炉膛里，等它烧红拿到一旁的石台上用锤子锻炼，打好武器后（会有文字提示）拿到最后一台机械上制作剑柄即可完工。

技能解说

一、战斗技能（Combat Skills）

1.格斗（Melee Combat）

第1级（所需技能点：1）

疾风攻击（Flurry of Blows）：一个基本技能，可无限次地使用快速攻击。

冲锋（Charge）：用重击暂时打晕敌人（加速跑+重击）。

第2级（所需技能点：2）

缴械（Disarm）：用重击攻击眩晕的敌人的手臂可打掉他们的武器。

盾（Shield）：如果你装备了盾则能够抵挡敌人射来的箭（包括普通的箭以及火箭）。

第3级（所需技能点：4）

破防（Break Parry）：有一定几率可用疾风攻击破除敌人的防御。

跳跃攻击（Leaping Attack）：


一把打好的大地火焰之剑

用跳跃攻击（跳+重击）使敌人失去平衡。

旋风攻击（Whirwind Attack）：一次击中数个敌人并杀死其中大部分，要配合战斗系的终极技能——能量使用（蹲+能量+重击）。

2.箭术（Archery）

第1级（所需技能点：1）：在射箭时可缩放视野。

第2级（所需技能点：2）：能更平稳地握弓，使射击更为准确。

第3级（所需技能点：4）：能更快地装填一支箭。

3.力量（Strength）

第1级（所需技能点：6）：所有的武器攻击伤害+2。

第2级（所需技能点：8）：所有的武器攻击伤害+3。

第3级（所需技能点：10）：所有的武器攻击伤害+6。

4.暴击（Critical Hit）

第1级（所需技能点：6）：有2%的几率在使用重击时造成双倍伤害。

第2级（所需技能点：8）：有4%的几率在使用重击时造成双倍伤害。

5.能量（Adrenaline）

所需技能点：12。允许你储存更多的能量并连续使出两次能量攻击（瞬杀），这是靠击中敌人而积攒能量的强力升级版。



二、魔法技能（Magic Skills）

1.夜视（Dark Vision）

所需技能点：0。魔法系初始技能，允许你切换到夜视模式，一段时间后会复原。

2.火箭术（Flame Arrow）

所需技能点：1。可施放一个魔法火箭，施放后按住攻击键可为火箭导航，造成火焰伤害。配合能量攻击（指能量条和能量技能，下同）可同时施放多个火箭。

3.陷阱术（Fire Trap）

所需技能点：2。放置一个敌人无法看到的魔法陷阱，在敌人接近时爆炸，造成火焰伤害。由于你多数时候无法预测敌人的行动，这一招作用有限。

4.冰冻术（Freeze）

所需技能点：3。喷射出非致命的冰冷物质，可冻住敌人几秒钟，当击中地面时产生湿滑的地带，可使敌人滑倒。配合能量攻击可永远冰冻敌人。

5.火球术（Fireball）

所需技能点：7。发出一个接触目标后立即爆炸的火球，对目标及其附近生物造成火焰和范围伤害。同样，施放后按住攻击键可为火箭导航。它还给予火焰和范围伤害。配合能量攻击可杀死目标。

6.闪电术（Lightning Bolt）

所需技能点：7。制造一个可电击敌人的闪电球，造成电击伤害，施放在水中可加强伤害，碰到墙壁可弹回。能量攻击效果是一个从目标跳跃至附近敌人的连锁闪电。

7.地狱火（Inferno）

所需技能点：10。点燃敌人，造成持续的火焰伤害。能量攻击下可造成更大的伤害。



地狱火是法师的强力技能



配合不同方向，蓄力斩杀就有不同的招式

8.遥控术（Telekinesis）

所需技能点：1。在一定距离内用心灵感应抓取并移动一个物体。你的法力值越高，可移动的物体就越重。能量攻击下可抓取生物或很重的物体。

9.治疗术（Heal）

所需技能点：3。无需多言，在游戏中期拿到更好的武器前，所有职业方向的角色都应在这里投入点数。

10.魅惑术（Charm）

所需技能点：3。魅惑一个敌人为你战斗一段时间，一个很有趣的技能。

11.圣域术（Sanctuary）

所需技能点：7。产生一个会短时间保护你的魔法盾，对物理攻击和魔法攻击都有效。

12.虚弱术（Weaken）

所需技能点：10。令敌人短时间地虚弱，能量攻击下可使敌人永久虚弱。

三、综合技能（Misc Skills）

1.精力（Stamina）

所需技能点：1。允许你更长时间地冲刺和潜水。



2.耐力（Endurance）

第1级（所需技能点：4）：生命力上限增加至60；

第2级（所需技能点：7）：生命力上限增加至70；

第3级（所需技能点：10）：生命力上限增加至80。

3.毒抗（Poison Resistance）

所需技能点：6。对毒物的抵抗增加，如果你在"盘丝洞"里很郁闷可考虑这一技能。

4.活力（Vitality）

所需技能点：12。可逐渐回血。基本上它恢复的速度在敌人多时没太大用处，你可用"恢复之戒"代替这个技能。

5.警觉（Alertness）

所需技能点：1。静止时自动发现隐蔽的物品（会看到闪光）。

6.魔法亲和（Magic Affinity）

第1级（所需技能点：2）：法力上限增加至40；

第2级（所需技能点：5）：法力上限增加至70；

第3级（所需技能点：10）：法力上限增加至100。

7.夜贼（Burglar）

所需技能点：8。允许你开锁和侦测陷阱（但游戏中可供开锁的门和箱子少得可怜，里面也没什么大的惊喜）。

8.潜行（Stealth）

第1级（所需技能点：2）：在行动时减轻脚步声；

第2级（所需技能点：4）：允许你背刺敌人以造成更大的伤害（在未发现你的敌人背后用匕首打出重击）；

第3级（所需技能点：10）：可让你隐藏在阴影中并变得几乎隐形（实际上只要不站在敌人正面他就无法看到你），在不被敌人察觉时可偷窃敌人腰间的闪光物品。

9.法力重生（Mana Regeneration）

所需技能点：12。加快法力恢复的速度。

点数分配

如何分配点数取决于你的发展方向。基本上，在3个职业取向上你只能选择其中一个，因为你得到的大多数高级武器都有技能上的要求，如剑一般要求力量，某些弓会要求暴击。因此你想把点数在每个系里各分配一些是不现实的。

1.战士

战士应该将最终技能——能量之前的技能尽量加满，特别是力量和暴击要出，这样你就能使用称手的武器，而一旦有了好武器，最终技能能量反而没有那么重要了。节省下来的点数可适当加在其他两个系。魔法系的遥控术和治疗术建议在第5章之前学会，前者会帮你发现更多的隐藏地点，获得新武器；后者可把蓝瓶利用起来给自己加血，度过游戏中期最艰难的日子。综合系只有耐力对战士最有用处，但不加耐力也可以，因为后期你可拿到自动加血的饰品。

2.法师

法师的点数分配有点复杂，因为属于法师的技能很多，实际上有两条路线：一是专注于魔法系，地狱火、圣域术和虚弱术在战斗中极为实用；二是在综合系投入更多，最终学到法力重生，这可让你不愁找不到蓝瓶。两条路线各有利弊，但游戏中的几场Boss战都是对法师很有利的。


刺客似乎一定要学会开锁


洗礼之后拿到的武器都很有威力

3.刺客

刺客最需要的是无疑是潜行，第3级潜行已足够保证了刺客的隐蔽性。但刺客对武器的依赖也让他需要兼具综合系和战斗系的技能。你可像一个真正的刺客那样学习开锁等技能，但即使作一个能用匕首的战士也不坏。

流程攻略篇

序幕 （Prologue）

这是一个训练关，大部分时间用于熟悉操作，最后有一场“汇报演出”。

1.蜘蛛之匙。听从Phenrig大师的指导往前走，左转在祭坛上就能拿到蜘蛛之匙（Spider Key）。开门出去，拉下左侧墙上的开关，加速跑进前方尚未落下的闸门。下一个房间有几项练习：首先踢断木头支撑，沿着


在最初几关用重物攻击是很有效的


战斗法杖就藏在这个阳台上

绳子爬到上层去，再助跑通过连跳（有点难，视角要稍微仰起，第1次跳起后要按住空格键不放）爬到有火堆的地方。把墙角的箱子挪开，踢断木条爬进通道（你可在此试验夜视技能，记得用鼠标滚轮选择快捷栏里的项目）。出来后，在雕像隔壁的房间里你会拿到短剑（Short Sword），顺手把一旁的绳子斩断，让那具悬棺撞开石门里的障碍物。

2.刺穿它！你会看到一具僵尸在那里晃悠，一脚把它踹到下层去，立刻跳下去瞄准它蓄力攻击刺穿它，这是一个终结技。在另一具僵尸身上你还可试验重击和瞬杀。接下来的房间里会出现很多亡灵巫师雇来的黑护卫，这是你施展拳脚的好机会。在房间中央的大坑里，楼梯、钉板、火堆和木桶都是可利用的，要注意的只是别落下你的战利品：一把弓（A Bow）和一个箭袋（A Quiver）。此外，你已得到了第1个技能点。

3.Shantiri水晶。在那个有雕像的房间，记得打破带有龙纹的箱子，里面可能有各种补给。之后沿绳子爬到上层去，打开另一扇有蜘蛛纹的石门，拿到训练关的“奖杯”。

第1章 石盔之门
Chapter 1-The Gate of Stonehelm

这是个戏剧性的开场，当你可移动时就要迅速作出反应。

1.赶快逃命！独眼巨人正在捣毁城门，还犹豫什么，听那些卫兵的没错！从后门出去，一阵疾跑后右转（不要试图攀上吊桥），跳上铁链，爬进屋子里。这里只能短暂地喘口气，因为有几个食尸鬼会跟着爬上来。沿着楼梯上去，爬上房梁，走到头通过绳索跳到对面的城墙上去。这里有两个出口，右侧那扇门里会涌出大批怪物，还是赶紧过去拉下闸门为妙。

2.我需要一个弩炮手！进另一个门，会有一名卫兵大喊弩炮上需要人手。跟着他一路来到一个大厅，你需要操纵窗口处的弩炮将城门口的独眼巨人打晕。巨人的弱点是胸口和头部，打中他几次后，他会因眩晕而跪下，卫兵们趁机结果了他。在这个房间里搜索，你会找到一些烤面包，所有像它一样的食物在你的背包里会显示为给养（Food Ration），吃掉可恢复2点生命值。另外你会找到一名卫兵写的便条，上面提到了一位有魅力的女士——Leanna。从后门离开大厅，在尽头的石室里你会找到一本关于Ashan的寓言集。然后转动一旁的转轮拉起闸门，从那里出去。楼梯间里会有一些收获，你会得到一面石盔卫兵之盾（Stonehelm Guard's Shield）以及宝箱里的刺客武器——匕首（Daggers）。一旁还有把劣质的木杖就不用拿了，你很快会得到一把更好的。

3.城市。来到外面，人们正在谈论刚刚过去的攻击，指望Menelag大师能抵挡得了那些死灵法师。沿着右侧一条小路，你可一直来到Menelag大师的居所。但只要不被当成间谍，你可先在城市里搜索一番。首先，在刚进入这片区域的地方有名卫兵守着一间屋子，你可能很好奇这里，可其实里面只有点补给品而已。从那个屋子向右进入小巷，抬头向上会看到一处2楼阳台上的闪光，如果你学到了遥控术，就可在那里拿到战斗法杖（Combat Staff，+2伤害），大师居所对面的房子可进去，在楼上卧室里能找到一些补给和一个冰冻卷轴。大师居所门口有幢特别的房子，有楼梯直通屋顶。从那里爬上去，跳窗进入室内，会发现一个秘密地点，又有一些补给品。

第2章 冷刃寒光
Chapter 2-The Gleam of a Cold Knife

亡灵巫师的雇佣军乘着夜色入城，还好你及时惊醒了。

1.院子里的战斗。没有必要躲起来，干掉那个送上门来的黑护卫，下楼来到院子里，有几个黑护卫在巡逻。这里的战斗有几种方式，最有效的就是用附近箱子和木桶砸他们，当然也可把他们踢进火里。院子里那个装置虽然可利用，但你很难保证一次性干掉所有的人。Menelag宅第的正门紧锁着，房子左边有个闸门但无法打开，因此只能走右边。沿路来到花





园，这里有些护卫在巡逻，最好一个个解决（用弓很不错）。从拱门那里上去，你会来到先前无法打开的闸门前，这里有地窖的入口。

2.酒窖。楼梯的右侧有个门，那里是酒窖。如果你把那个大酒桶旁边的木桶都搬走，会在角落里找到兵器大师之戒（Ring of the Weaponmaster，装备后有2%几率打出暴击）。这是你找到的第1个魔法戒指，你可把它装备在饰品栏里。此外，屋中还能找到解毒剂（Antidote）。酒窖是个决斗的好去处，你可弄出点声响，把附近的四五个敌人都引进来，一个个解决。

3.一个秘密。从酒窖出来，沿着石头甬道你会来到一片开阔地。把那里聊天的几个敌人都踹到钉板上，然后搜索四周，你会发现一个墙角处有块奇怪的石头。按下它会打开一旁的石门，这又是一个隐藏地点，里面有可提高装甲级别的石肤药剂（Stone Skin Potion）以及稀有的全血药剂（Full Health Potion）。注意，石室内有蜘蛛，全血药剂前有陷阱，需要离远一点才能拿到。

4.图书馆。在开阔地的角落里，有个闸门通向宅子的上面一层，干掉那里的护卫，从右侧的小门会来到金碧辉煌的餐厅（你可用架子上的金属瓶子砸人，伤害极高）。餐厅一角的小门通向另一个大厅，在底层有个小图书馆，里面有一件很好的巫师法袍（Wizard Robe，+1伤害、+10法力上限，需要“魔法亲和”第1级）。出来后沿楼梯来到餐厅的上层，从角落里的盘旋楼梯上去，你会来到一个更大的图书馆。这里有个秘密：拉下屋内的开关会放下一段绳索，从那里爬到房梁上，往前走到头，从左侧的角落里跳下去就能进入隐藏地点。

5.去屋顶。图书馆的盘旋楼梯通向顶层，在那里可拿到一把旧钥匙（Old Key）。回到图书馆，从后门出去上楼，来到躺着一具尸体的门口（这里的一角有个小门，从那里出去经过方梁会找到另一个隐藏地点）。出门，沿着楼梯去屋顶，塔楼的门可用旧钥匙打开，楼顶的卧室里藏着大量魔法卷轴。回到下面，从刚才护卫站立的地方跳上屋脊，最终可从另一个院子翻窗进入室内。如果你能暗杀这里的护卫最好了，干掉他们后，沿着下一层的楼梯会来到一个走廊，这里通向一个开着的窗口，很快你就能看到黯然神伤的Leanna。

第3章 死亡追踪
Chapter 3-Dead Man's Trail

食尸鬼翻窗跑掉了，赶快追出去，你不能被它抛下太远！

1.仓库。你永远追不上食尸鬼，最终会在一处仓库附近失去目标。接



矿井里值得仔细搜索

受新任务后从城墙上跳下去，有两条路，其中右边那一条可沿下水道进入仓库的内部；如果走左边进入院子，你首先应该沿着长梯爬上另一段城墙，在尽头的屋子里有一把长弓（Long Bow，+4伤害）以及一件刺客外衣（Assassin's Garb。+1护甲等级，增加潜行度）。把仓库里的敌人都干掉，你会得到一把钥匙（Trap Door Key），打开仓库中央的活板门跳下去。

2.矿井。当你看到酒桶时，可进入它们旁边的铁匠作坊。如果你是战士，可用那里的铁块打一把长剑（Long Sword，+3伤害）。作坊的一角有个暗道，如果你喜欢潜行可从那里出去，不过那样会错过一些很好的装备。回到外面，在你碰到第1个护卫的地方有很多关押平民的小房间，搜索一下会找到一件锁甲（Chainmail Armor，+2护甲等级，需要耐力第1级）、一把纳迦长刀（Naga Silksword，+3伤害、+2%暴击率）以及一对毒刃（Poison Kriss，+2伤害，可用重击使敌人中毒）。

3.偷窃。往前会看到一处下水道，从那里沿着向上的甬道前行，你最终会来到Arantir的藏身处。你需要制造混乱引开他的注意力。蹑手蹑脚地走进石室（按住Alt键），你会在左边黑暗里找到牢房的开关，放出犯人后迅速躲进黑暗里，等Arantir去查看时跑到光亮处取得水晶。回到下水道，从那里离开。

第4章 穿越血海
Charpter 4-Across the Sea of Blood

首先要夺回码头那艘大船，放下舷梯，让Leanna一行人上船。

1.想办法上船。码头门口有场战斗，你可以从护卫身上得到沉思之杖（Staff of Reflection，+2伤害，附带闪电攻击，闪避任何魔法球攻击）。接下来要接近那艘大船。因为密集的舰炮攻击，你无法从正面接近它。最好的办法是下水游到船左侧去，从最左边的码头平台上岸。转动吊车上的转轮，把吊篮挪到船上一个通风口附近，通过吊篮跳进船内。



只能从这里上船

2.船舱内。第1间船舱里有几个敌人，你会从他们身上拿到一把小钥匙（A Simple Key），用它打开底层角落里一个门，拿到神秘光辉之戒

（Ring of Arcane Brilliance，+10法力上限）后会听到两名巫师在谈论预言，但他们没有预测到自己的死亡。从他们所在的船舱另一面出去，你会看到一个关押着大量地精的房间，在门边拉下开关把他们放出来，让他们和关押者拼命。在一名巫师身上找到一把钥匙（A Key），用它打开这间船舱的后门，顺着木梯向上，在半途的货架上你会找到火焰金块以及力量之戒（Ring of Might）。从木梯爬到顶层有两条路，最好是向左，在尽头有巫师法袍的房间墙上可找到生锈的钥匙（A Rusty Key），用它开门进入有舰炮的战斗舱（它也能打开木梯附近的一个门，找到一些给养），干掉那里威胁码头的弩机手。这里还有一把很棒的精灵弓（Elven Bow，+5伤害、+3%暴击）。


你可以把甲板上的这些家伙踢到水里去

3.甲板争夺战。从战斗舱出去爬上甲板，一群黑护卫会一拥而上，可他们不会游泳，找机会踹到海里去就行了。清除甲板上所有敌人后放下舷梯让Leanna上来。此时会有大量黑护卫和亡灵巫师从码头涌来。因为其中有弓箭手，你最好守在舷梯附近阻击他们，否则很容易被击中。

第5章 蜘蛛神殿
Charpter 5-The Temple of the Spider

兽人占据了神殿的入口，你必须首先消灭它们。

1.清除兽人。比之黑护卫，兽人的攻击力会陡然上升。但你可让Leanna跟随左右，只要保护好她，她会为你回血。如果你不放心，可把她留在后方，这时就不能和兽人硬拼了，但你可爬上一个屋顶，用弓箭干掉下面大部分敌人，不要吝惜箭的损耗——你很快就不会为这个担心了。最后，别忘了拾一把兽人的切肉刀（Cleaver，+7伤害）。Leanna会把你带到神庙入口附近的地道前。跳进去一路向下，当出现岔路时走左边，你会在尽头石室的尸体旁找到绳弓（Rope Bow），用它把箭射到木头上可生出绳子（此时回到右侧岔路用绳弓可到达一个隐藏地点）。用绳弓回到外面会碰到Pao Kai的攻击，不要理会它，快速跑进右侧的石室中即可。干掉这里的敌人会拿到一把不错的兽人盾（Orc Buckler）。

2.水晶之屋。Leanna会带你进入神殿内部。在第2个大厅，可找到恢复之戒（Ring of Regeneration）。用绳弓来到大厅的上层，拉下开关进入一个圆形大厅。Leanna留在这里，而你需要想办法打开被反锁的一个闸门，那里直通可使用水晶的中央区域。进入这里唯一能打开的闸门，在前方有很多人像的房间，把地上一个散落的人像归位（只能用遥控术），在地上打开的秘穴里可拿到超级纳迦长刀（Superior Naga Silksword，+6伤害、+4%暴击）。往前，在一个大厅将靠墙断裂的柱子踢倒，顺路上去可发现隐藏地点。在上层找到一个闸门出去，过桥，你会看到神殿的中央区域被地精把守着，回去将这个坏消息告诉Leanna吧！


不妨在这里就学会遥控术

3.杀龙。Leanna说还有另一条路可走，但恰好此时Pao Kai从天而降。它的注意力在Leanna身上，因此当它进来后要用魔法攻击或弓箭将它的注意力吸引过来，然后迅速跑进那个唯一能进入的闸门，当Pao Kai探头进来时拉下里面的开关将它刺死。

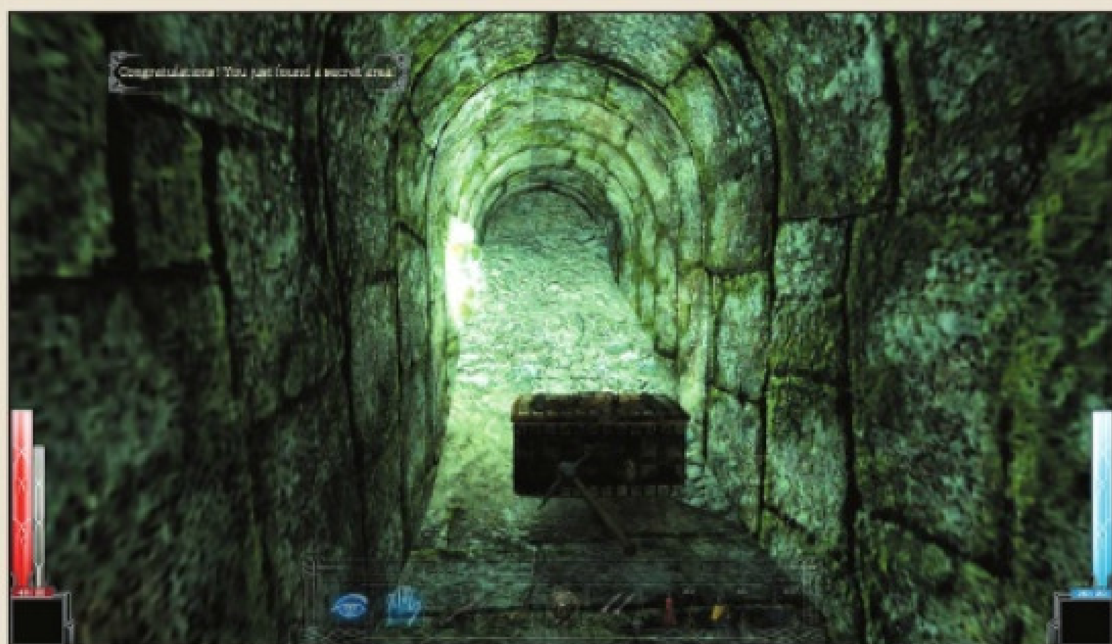
4.盘丝洞。Leanna打开了另一条路，跳下去你会经过一个蜘蛛洞，法师在这里会安全些，总之离蜘蛛远一点免得中毒。蜘蛛洞里有个很大的中央区域，这里四通八达，其中沿着最右边那条路出去，会发现隐藏地点，在一具尸体旁会拿到钥匙（Key）和大量解毒剂；最左边那条路通向出口，沿着圆井中垂下的铁链往上爬，你可一直靠绳弓的帮助一直爬到最高处，在一处隐藏地点里拿到宝贵的无限箭袋（Endless Quiver）。出口在圆井的中途，从那里下去，经过一个水潭（水底有个宝箱）跳进路尽头的水池里。在水底找到开关蓄水，上岸后你会发现正在先前地精占据的神殿里。

5.独眼巨人。这一区域分为两层，在神殿的2层你会看到一些有蜘蛛图案的门，有两个门可进去，通过其中一个房间破碎的墙壁可到隔壁去，那里有一个很酷的火焰领主之杖（Staff of the Firelord，+3伤害、+6火焰伤害）。把周围的地精都清理干净后，到底层尽头的大厅去，一个独眼巨人会破墙而入。想必你还记得第1章的经历，巨人的要害是胸口和头部（最好你能命中眼睛）。如果你是法师，那么相对简单；如果你是近战职业，可爬到2楼的廊柱旁用弓射击。巨人被击中几次后会倒地喘息，立刻跑过去瞄准眼睛用重击结果它。

6.去山里。从神殿角落里的梯子爬上高处，进入山洞。拿到箱子里的切腹之刃（Gutting Kriss，+4伤害、+4%暴击）后往前进入峡谷。沿着山路有很多兽人，好在你可把他们踢下深渊。重新进入山洞后有两条路，在其中一条路的尽头（那里有架升降梯


要想办法吸引龙的注意力

但无法使用）用圆木撞开石门会发现隐藏地点，石棺里有一对闪电之刃（Lightning Daggers，+4伤害、+8闪电伤害）；走另一条继续上山。第2次进入室内后，沿着石梯一直上到



记得在这里拿到无限箭袋

顶层可找到毒弓（Poison Bow）。回到下面，经过一座吊桥在尽头石室的水底有一把很好的噬魂者（Souldrinker，+4伤害、敌人伤害的30%转化为自身生命值）。

7.山间小屋。第1座小木屋的桌子上有一枚凤凰之戒（Ring of the Phoenix，当生命值降至0时自动回血），上楼，经过第2座木屋的房顶进入山洞。出来后打破木屋的房顶跳下去，显然这个屋子不太结实，当你接近窗边的宝箱时屋子裂成两半，随时可能坍塌，但你可在远处小心地取得板甲（Plate Armor，+3护甲级别）。沿着山间栈道继续往前，最后一个木屋里明显有战斗过的迹象。如果你之前错过了，记得在窗边（有桌子在那里探出窗外）找到另一把超级纳迦长刀，然后重新进入山洞。那里有两条路，往右走到头可修好升降梯；往左有铁匠作坊，可把之前的火焰金块打造成大地火焰之剑（+6伤害、+12火焰伤害）。回到之前的升降梯处，从那里到高处去。

8.蜘蛛之匙。从升降梯里出来也有两条路。往左你会再次进入一个木屋，到上一层去，利用绳弓跳上隔壁那间木屋，屋内是个隐藏地点，你可找到火焰保护之戒（Ring of Fire Protection，提高对火伤害的防御）以及搜魂者之杖（Soulreaver Staff，+2伤害、击中时吸取对手的法力）。从升降梯往右，你会一路进入供奉Shantiri水晶的大厅。让水晶归位并迅速退出来（否则会被水晶杀死），你会遭遇兽人的首领Aratrok，一场大战是免不了了。如果你是法师那么尽量把敌人吸引到一起用范围魔法攻击；走其他路线则有些麻烦，因为Aratrok的攻击极高，占据一个制高点可能会更有胜算。用兽人掉落的蜘蛛之匙（A Spider Key）开门，回到Leanna所在的大厅。此时，你可去战胜独眼巨人的神殿，用蜘蛛之匙打开其他有蜘蛛图案的门，主要的收获有神秘法袍（Arcane Robe，+2护甲级别、+20法力上限）和暗铁之杖（Shadowsteel Staff，+5伤害）。

第6章 颅骨祭坛
Chapter 6-The Altar of the Skull

Leanna被Arantir打倒，生死不明，但你必须赶在Arantir之前找到颅骨。

1.四颗水晶。通向祭坛的路上有个大坑，跳下去，小心那些僵尸，他们最大的威胁是放毒。在左侧的耳室墙上找到月光水晶（Moonsilk Crystal）。在闸门前向上射出绳箭，爬上去会看到一个蜘蛛雕像。把月光水晶嵌到上面，有个门会自动打开。很明显，你还要找到其他3块启动祭坛的水晶。进入刚打开的门，在左侧砍断绳子，让重物击碎石门。进入石室，如果你已拿到了石棺中的匕首，可左转向前。

2.少女之眼。在下一区域，少女之眼（Maiden's Eye）正嵌在高处的石壁上放着光，用绳弓拿到它。沿着石阶向下，用绳弓到达高处会看到一个墓室，那里有一把龙勾之剑（Sword of the Dragonclaw），奇怪的是用它攻击会让自己损血。拉下墓室里的开关，进入打开的门。

3.丑妇之魂。转动大厅一角的转轮，打开一个限时闸门，进去经过一片充满了水的墓室，你会从一个敞开的墓室里坠落下去，沿路向下你会看到一个闪光的墓室。丑妇之魂（Soul Of The Crone）就在那里，但在接近它前你首先要击败僵尸们的首领——Lich。

4.主妇之心。从石棺后的绳子爬上去，进入上层的通道，沿着螺旋梯来到一个极大的房间。从左侧的梯子下去，到尽头直接跳下落到水里，水边的石棺里就藏着主妇之心（The Matron′s Heart）。用绳索重新回到上面，加速跳过一段断桥（就在主妇之心石棺的正上方，如果你第1次没有成功，可用绳弓沿着它右侧的石壁跳到断桥另一端）回到蜘蛛雕像前。4颗水晶开启了最终的石门，在接近颅骨祭坛前你会面对祭坛守护者召出的一大群蜘蛛，小心应付吧。



墙上的月光水晶很容易被遗漏



暗影颅骨的所在

第7章 热切如火
Charpter 7-Fire in the Blood

兽人拿走了“我们”的装备，我必须去把它们找回来，然后逃出这个鬼地方。

1.拿回背包。你一无所有，但可用Xana的恶魔形态攻击敌人（V键，在此形态下生命值会缓缓减少，直到你杀死敌人）。开始有两条路，走左边的水路会少遇见几个敌人，但最终都会来到一个有吊桥的山洞。从那里进去会看到一座监狱，从左侧的小路绕到上层去，沿吊桥进入监狱内，

在箱子里找回装备（Sareth's Backpack）。用绳弓翻越监狱的出口，经过一个巨大的兽人洞（那里有第3个铁匠作坊），最终你会看到游弋在开阔地里的独眼巨人。

2.可怕的巨蛇！ 干掉巨人后，打开铁闸门一路向前，最终会来到一个有宏大建筑的兽人巢穴（Demo第2关的场景，但这里和Demo的流程有所不同）。沿山路向前，首先会进入一个地精巢穴，这里可找到一对不错的暗铁之刃（Shadowsteel Daggers，+6伤害）。找到屋内的转轮开关降下一个灯笼，沿着那里的铁链爬出去，当你打算沿着几个分离的平台跳向对岸时，一条巨蛇从地下钻出，而你所在的平台开始倒塌！向前跳到对岸（不要立刻行动，看到所在



在恶魔形态下你很强，但它会损耗你的生命值

平台向前倾斜一定角度后再跳），注意巨蛇会放毒，在石洞里稍做喘息，立刻沿楼梯来到上一层，沿外部平台迅速向左侧跑，直到用绳弓爬到一个高处的入口。附近的水下可拿到一面闪电盾（Lightning Shield）。

3.两件好装备。 沿着高处的通道前行，会进入一个漆黑的大厅。在跳下去之前，首先在出口用绳弓射击对面的两根木梁。此时，跳到左边那根绳子上，向着光亮的那一面跳下去会进入石壁上一个隐藏的洞口，那里有一把顶级的怒火之弓（Bow of Fiery Rage，+7伤害，+14火焰伤害）。下到地上，在另一个房间的底层有个水闸，在启动它之前首先用绳弓爬到圆井的高处，那里的凹间里有一件神偷之甲（Master Thief's Outfit，+2护甲级别，提高潜行度）。打开水闸，迅速跳到木板上随水流升到高处。进入山洞一路向前，在出口乘坐缆车，来到高处的洞口。

4.兽人巢穴。 在地上拾起冬日气息之弓（Bow of Winter's Breath，+2伤害，魔法攻击为冰冻敌人），沿路向下你会进入真正的兽人巢穴。这里的战斗并不难，干掉所有敌人后记得按下墙上那个颜色有异的石块，隐藏地点里有一把同样可冰冻敌人的霜冻之刃（Daggers of Frost）。从巢穴的后门离开，在上一个长阶梯时半途会有一个大木桶滚下来，注意在一旁凹间里躲一下。

第8章 骸骨之屋

Chapter 8-In the House of Ashes

重新找到下水道里的亡灵巫师巢穴，从那里潜入Arantir的老巢！

1.注意看门牌！ 你可从拿到Shantiri水晶的地方进入巫师巢穴。一路往前是个大厅，左右长廊里有很多无法打开的门，但左右长廊都通向大厅底层，那里有去东区（East Quarters）的入口，进入通道后你可能会觉得场景有些类似，这就需要看门牌找路了。沿着那条唯一的通道可一直到达图书馆，但半路上你可在学徒的宿舍里找到大量有用的道具。

2.大坑。 图书馆有大量护卫镇守，这里可拿到一面吸血鬼骑士之盾（Vampire Knight's Shield，至少名字很酷……），一路向下在底层可找到黑球（Black Orb），用它打开附



进入Arantir的老巢

近的门会来到一处血腥的“屠宰场”，这里所有的生物都会攻击你。离开实验室后你会来到一个叫做大坑（The Pit）的地方。这名副其实是个大坑，等Leanna被丢下去后，沿着通往祷告室（Prayer Room）的路追



下去，再乘电梯下降，最后会来到底层的一个圆形回廊。

3.救还是不救？ 你可清楚地听到Leanna的呼叫声，Xana会劝你别理她，但你可自己做出选择（救或不救直接影响游戏的结局，之前的“剧情篇”是按照“黑暗结局”来描述的，以下则按照“光明结局”的路线叙述）。如果你决定救，那么从门牌上写着蜘蛛洞（Spider Pit）的地方进去，在洞穴的最深处可找到被蛛丝缠绕的Leanna，但之前首先要干掉一只强悍的蜘蛛王。你需要清除附近所有的蜘蛛才能让Leanna离开，带着她找到回廊里Arantir的房间，了解到他疯狂的计划，然后沿着门牌上写着南区的通道离开，乘电梯回到关卡开始处。

第9章 怒火熔城

Chapter 9-City of Flames

找到古代坟场的入口，阻止Arantir的疯狂计划！

1.引路人。 从下水道回到地面你会碰到你的朋友Duncan，他说一个名叫Percy的人知道去古代坟场的路。往前走，在广场上你会碰到大量食尸鬼。战斗之后用绳弓爬上悬崖边一幢屋子，从另一面下去（注意，在本关如果你学习了开锁技能就可打开大量民居的门，拿到一些补给，但里面没有重要的装备，因此下文不再一一列出）。过桥到右侧，用绳弓爬上建筑的阳台，沿着木板进入隔壁建筑内，

在屋子的底层打开一个门闩来到隔壁的屋子，就可找到小伙子Percy了。

2.水的洗礼。开门出去，首先会碰到一个独眼巨人，是否杀掉它出于你的自愿，但在它身上试试怒火之弓的威力也不错。战斗之后，Percy会帮你通过一座断桥，但他自己只能另外找路过去了。过桥后的广场上有许多饥饿的食尸鬼，但你可不理会它们，在一间屋子背后的小巷里找到铁链，爬到上一层去。沿着石子路向上你可到达教堂，并且可在此处的泉水中洗去Xana的灵魂，洗礼之后你可拿到第七龙奖励的终极武器：龙骨之杖（Staff of the Dragonbone，+7伤害、+14不死生物抗性）、龙牙之刃（Daggers of the Dragonfang，+7伤害、+14不死生物抗性，在不死生物靠近时发光）以及龙角之弓（Bow of the Dragonhorn，+8伤害、+16不死生物抗性）。你可选择不洗礼，但你的龙勾之剑就无法使用，也不会得到上述兵器。



洗礼之前Xana的怒火

3.再杀龙！原路返回，沿着石子路往下，在尽头进入一间屋子。从2楼的门出去，巷子里开始出现变成僵尸的市民。和Percy重新见面后，他会要求你从一旁的小门出去，打开一处水闸，之后回到外面，进入下水道。从高处转几个弯会来到室外，你马上会碰到另一只Pao Kai。赶快沿着小路上去，左侧那个高耸的建筑就是古代坟场的入口，但你首先要从右侧城墙上的一扇小门进入城墙的工事内，在靠海那一侧有一门弩炮，用它干掉那只大家伙。城墙内部有一条路通向远离海岸的一侧，在那里的尽头有一个转轮机关控制着通向古代坟场的入口。这是个限时开关，从屋子一角的破损处跳下去，迅速进入缓缓关闭中的大门。你会在这里碰到Leanna，如果你之前救了她，那么她将是你温柔的伴侣；如果没有，那么很遗憾……

尾 声
Epilogue

你会在坟场碰到Leanna，如果你之前救了她，那么她将是你温柔的伴侣；如果没有，那么很遗憾，拿起武器吧。

1.一个请求。在坟场的入口处，你会听到一个叫做Ishtvan的王子在召唤。他说他的父亲Vradek王和其他3位石盔城的已故国王被Arantir召唤出来，正在前面拦住去路。但如果你能将他的遗体投入大深渊，让他免受痛苦的折磨，他就很愿意向父王禀明真相（这是个可选任务，但决定了在你后面遇到四故王时战斗的难度，顺路送个人情吧）。沿左侧的台阶下去，在你干掉一个弓箭手后从右侧的楼梯下去会看到固定他石棺的第1条铁链，松开它的铆钉。回到弓箭手那里，走左边的路绕到一面棺材墙的后头去，在隐蔽的角落里找到铁链爬到上层去。这里有几个会闪电攻击的亡灵，干掉它们后，在石桥两侧你会找到第2条铁链。在石桥尽头有一尊高大的站立石像，仔细一点找到雕像脚下的开关，打开一个通向下层的螺旋梯。下到底部去你会看到一片光华，凑近些Ishtvan就会向你表示感谢。

2.四故王。绕过光亮处，有一条通向后面的通道，在倾斜的石像旁不但有大批僵尸，还有几个吸血鬼骑士以及一个独眼巨人，你可到大厅里斩断绳索，让空中的石摆将巨人制服。大厅正中的地上有一道巨大的缝隙，你可从大厅一侧的石塔处利用绳弓到达高处，沿着一侧的上层突起慢慢挪动到地面缝隙的上方，再用绳子跳到缝隙的另一侧去。接下来的路线比较单调，你会碰到大量亡灵的攻击（某些地方还有火焰陷阱），但在某个光亮处你会碰到已故的Vradek王，由于他儿子的进言，他会站在你一边和其他3位国王开战。基本上，你可先隔岸观火，等他们分出胜负再说。

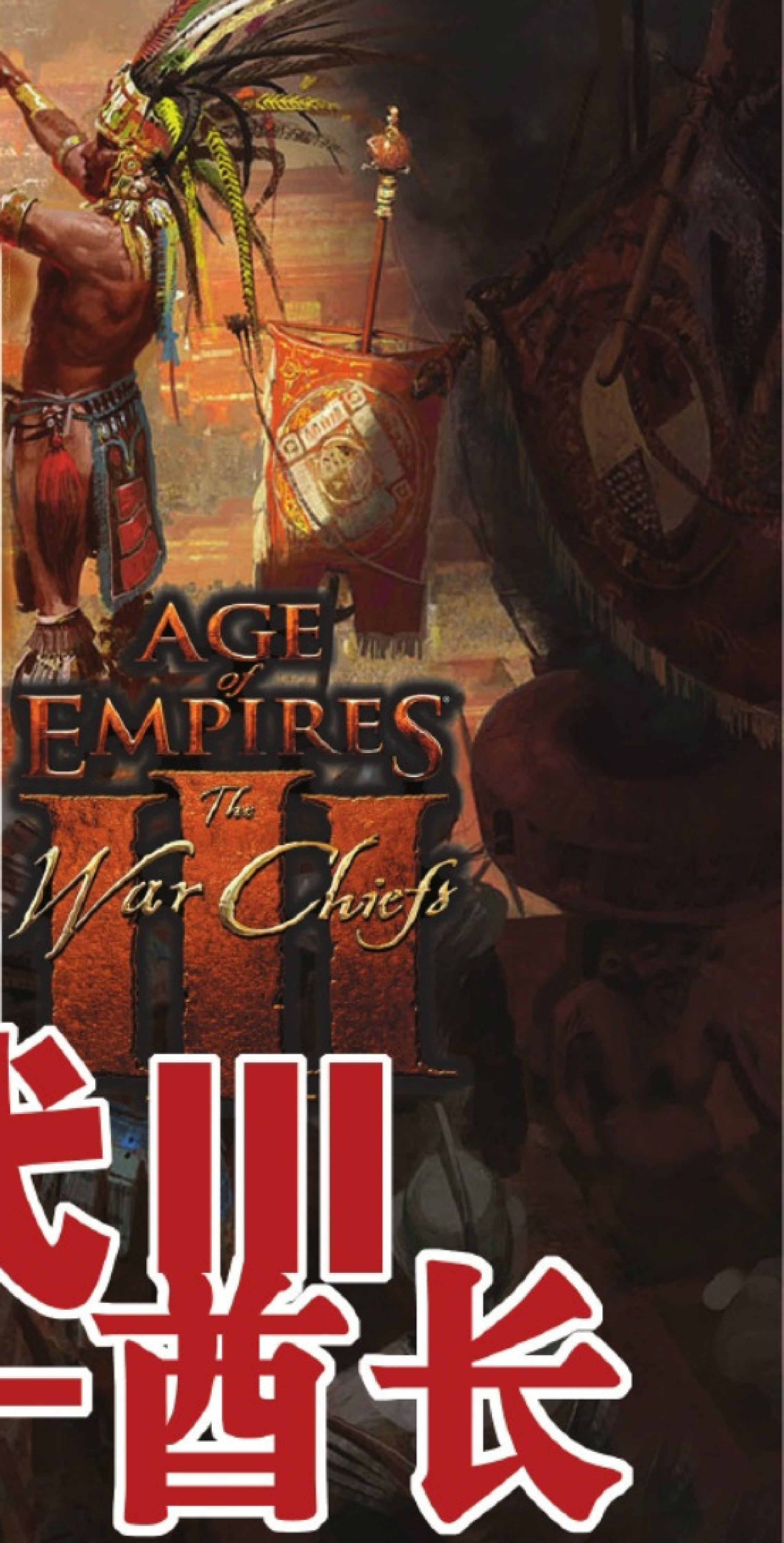
3.祭坛。沿着楼梯一直向下，你会在一个大厅的角落里碰到Leanna，再往下去就是Arantir的祭坛了。Arantir会召唤出一条巨大的骨架龙与你为敌，这场战斗如果你没有学习箭术和攻击魔法是很难取胜的。如果你学习了箭术，可用怒火之弓攻击；如果掌握了火球术或地狱火就更简单；如果你是名战士，那只能等它俯冲后在空中悬停时砍它的尾巴，但这么打基本上很难。击中骨架龙几次后它会短暂消失几秒钟，Arantir也会暂时失去魔法的庇护，趁机上前攻击他。一般来说，有3个回合足以将他击溃。你现在可将暗影颅骨拿在手上，如何处置它，会产生不同的结果。

光明结局（在蜘蛛洞救起Leanna并在教堂洗礼）：区别在把颅骨重新放回Arantir的祭坛还是带去远处的祭台。无论怎样做黑暗魔君都会现身，但如果选择前者，在他试图伤害Leanna时暗影颅骨会让他威力尽失，他将重新被封印起来（所谓的完美结局）；如果选择后者，他伤害了Leanna并获得了颅骨的力量，黑暗救世主的预言又一次灵验了。


属于法师的骸骨龙，要知道，Sareth，你本就是一名法师……

黑暗结局（在蜘蛛洞不救起Leanna且不在教堂洗礼）：无论怎样处置颅骨，出场的都会是Xana，除此之外它与上一结局没有什么不同。

《帝国时代Ⅲ——酋长》是微软《帝国时代Ⅲ》自2005年面世后推出的首款资料片，本作继续以布莱克家族后裔在美洲大陆的发展史为背景主线，战役模式下2幕15关的内容描述了约翰·布莱克的儿子纳撒尼尔·布莱克以及纳撒尼尔·布莱克的孙子查伊顿·布莱克在美国独立战争和西部拓荒运动中的事迹。《酋长》新增阿兹特克、易洛魁联盟、苏族三大美洲种族，隐形单位、祭祀火堆场等新要素，进一步丰富了游戏内容，原先的欧洲文明也有若干新变化，尤其是革命功能使各种族获得了更自由变化的可能性。仍由Ensemble开发的《酋长》同时秉承了《帝国时代Ⅲ》的华丽图像和完美音效，因此体验过原作的朋友根本不用质疑这款资料片的品质，对一直倾心于这个经典系列的RTS玩家来说本作也是不容错过的佳品。



帝国时代Ⅲ——酋长

■贵州 yago（本刊特约作者）

精品 总评	8.2
制作	Ensemble
发行	Microsoft
载体	CD×1
类型	即时战略
语言	英文
环境	Windows 2000/XP

文化、包容性：8.5　上手精通：8.5　画面：8.5　音效：8.5　创新：6.5　竞技性：8.0

配置要求
CPU：Pentium Ⅲ 1.4GHz
内存：256MB
显卡：64MB以上
硬盘：2GB

新增要素


新增的祭祀火堆场


火舞需要投入大量的村民

本作中针对美洲新种族新增的部族议会，相当于原作的主城设定，美洲土著种族在升级时代时也可选择不同奖励项。酋长侧重于经济发展，玩家可得到村民或建筑马车；战酋偏重于军事单位，玩家可获得步骑炮兵单位或战斗技能升级；萨满兼顾军事和经济，但主要集中在建筑物升级方面；女智者也能加快经济发展，选择她可得到大量资源物资；传讯者可提供特殊海军或佣兵部队，但他的最大好处是能快速完成时代升级。火堆场是美洲土著们举行宗教舞蹈祭祀的特殊设施，通过切换不同的舞姿能为本族带来人口上限、单位训练、经验累积速度、部队攻击力等方面的加成提升，此外火堆场中还可免费招募医疗单位和某些特殊兵种，例如阿兹特克的骷髅武士和苏族的犬战士。火堆场中舞蹈的村民越多，获得的加成效果就越高，招募单位的速度也越快。

当玩家与土著部落达成结盟关系后即可修建土著大使馆，从该建筑中能招募盟友土著的兵种单位。隐形是本作中某些单位特有的技能，在非战斗状态下转入隐形后能更安全地探索地图搜寻敌人，但隐形会被哨塔识破。美洲各种族的战酋

都有能招募看守宝藏点猛兽的大自然友谊特技，不用战斗就能得到财宝不说，还可让招来的野兽宝宝协助攻击敌人。当玩家控制的贸易站或土著定居点超过地图上总量的一半后，点击贸易站菜单中新出现的贸易独占键即可出现独占胜利倒计时，倒计时结束后玩家自动获得战斗胜利。



原作中的美女诺娜凯如今已当妈

阿兹特克

阿兹特克人是中美洲地区最强大的民族，本作中的阿兹特克文明以各种精锐步兵单位见长。阿兹特克无骑兵，但该种族的贵族小屋可招募高级步兵单位，另外阿兹特克人的战斗祭司进入火堆场跳舞时可获得两倍于村民的效果。

兵种	生命	速度	防御	攻击
掷石绳武士（Macehualtin）	80	4.5	30%远程	远程攻击8（射程16，对步兵与轻骑兵加成1.5倍），建筑攻击7（射程6），近战攻击4（对步兵与轻骑兵加成1.5倍）
土狼游击兵（Coyote Runner）	150	6	10%远程	远程攻击无，建筑攻击11（射程6），近战攻击18
美洲长枪兵（Puma Spearman）	135	5	20%近战	远程攻击无，建筑攻击48（射程6），近战攻击12（对骑兵加成5倍，对轻步兵加成3倍）
弓箭武士（Arrow Knight）	150	3.75	40%远程	远程攻击10（射程30，对炮兵5倍加成），建筑攻击36（射程30，对船只2倍加成），近战攻击6
鹰游击武士（Eagle Runner Knight）	180	6	30%远程	远程攻击17（射程14，对骑兵2.5倍加成，对村民0.5倍加成），建筑攻击8（射程6），近战攻击11（对骑兵2.5倍加成）
豹游荡武士（Jaguar Prowl Knight）	230	4.5	10%近战	远程攻击无，建筑攻击36（射程6），近战攻击18（对骑兵3倍加成，对步兵2倍加成）
战酋（War Chief）	500	4.5	10%远程	回旋攻击60（范围2，对村民0.3倍加成，对宝藏守护者3倍加成），建筑攻击15（射程6），近战攻击6（对村民0.3倍加成，对宝藏守护者3倍加成）
战斗祭司（Warrior Priest）	360	4	10%远程	远程攻击无，建筑攻击无，近战攻击5
骷髅武士（Skull Knight）	300	4	20%近战	守护攻击20，建筑攻击72（射程6），近战攻击20（范围2，对骑兵加成3倍，对轻步兵加成2倍）

易洛魁

易洛魁联盟是由莫霍克等六个北美土著部落组成的联合政体，独立战争中各部落分别支持英美两派阵营，从而导致联盟最终破裂。游戏中的易洛魁联盟拥有大炮和攻城武器，其部队步骑炮兵种齐全且火力强大，但机动性较差。

兵种	生命	速度	防御	攻击
防弹盾（Mantlet）	400	3.5	50%远程	远程攻击25（射程10），建筑攻击50（射程6），近战攻击10
攻城槌（Ram）	200	3.5	50%远程	建筑攻击75
轻型加农炮（Light Cannon）	150	3	75%远程	炮弹攻击70（射程34，范围2，对步兵、炮兵加成2倍，对建筑、船只加成3倍）
战酋（War Chief）	500	4.5	10%远程	远程攻击12（射程16，对村民0.3倍加成，对宝藏守护者3倍加成），建筑攻击15（射程6），近战攻击6（对村民0.3倍加成，对宝藏守护者3倍加成），狙击手攻击无，神枪手攻击75（射程16，范围3，对宝藏守护者0.3倍加成）
艾那弓箭步兵（Aenna）	110	5	30%远程	远程攻击10（射程16，对步兵与轻骑兵1.5倍加成），建筑攻击10（射程6），近战攻击8（对步兵与轻骑兵1.5倍加成）
战斧兵（Tomahawk）	150	4	20%近战	远程攻击18（射程12），建筑攻击20（射程6），近战攻击10（对骑兵4倍加成，对轻步兵2.5倍加成）
森林游荡者（Forest Prowler）	110	4	30%远程	远程攻击19（射程20，对步兵加成2倍，对轻骑兵加成1.5倍），建筑攻击14（射程6），近战攻击8（对步兵加成2倍，对轻骑兵加成1.5倍）
坎亚骑兵（Kanya Horseman）	250	6.75	20%远程	守护攻击25，建筑攻击18（射程6），近战攻击25
火枪骑兵（Musket Rider）	205	6.75	30%远程	远程攻击20（射程12，对骑兵加成3倍，对村民加成0.5倍，对炮兵加成2倍），建筑攻击10（射程6）

苏族

苏族由拉科塔、达科塔、纳科塔三地区土著民构成，黑山地区的苏族人因居住地发现金矿而陷入与殖民淘金者的无尽冲突中。苏族人以擅长养马驯马而著称，因此本作中他们拥有快速而强大的骑兵部队。苏族人开局人口上限即为200，村民修建的印第安小帐篷并非用于人口支持，而是为周围战斗部队提供生命值加成。

兵种	生命	速度	防御	攻击
战酋（War Chief）	500	8.1	10%远程	守护攻击6（范围2，对宝藏守护者加成3倍），建筑攻击15（射程6），近战攻击6（范围2，对宝藏守护者加成3倍，对村民加成0.3倍，对英雄加成0.5倍），回旋攻击50（范围3，对村民加成0.3倍）
持棍战士（War Club）	120	5	10%近战	远程攻击无，建筑攻击27（射程6），近战攻击10（对骑兵加成4倍，对轻步兵加成3倍）
鹰神弓兵（Cetan Bow）	100	4	30%远程	远程攻击15（射程16，对步兵加成2倍，对轻骑兵加成1.5倍），建筑攻击10（射程6），近战攻击10（对步兵加成2倍，对轻骑兵加成1.5倍）
瓦其那步枪兵（Wakina Rifle）	85	4	30%远程	远程攻击16（射程20，对步兵加成2倍，对轻骑兵加成1.5倍），建筑攻击12（射程6），近战攻击7（对步兵加成2倍，对轻骑兵加成1.5倍）
斧骑士（Axe Rider）	250	6.75	10%远程	守护攻击35，建筑攻击20（射程6），近战攻击35
弓骑士（Bow Rider）	250	6.75	30%近战	远程攻击20（射程12，对骑兵加成2.3倍，对炮兵加成2倍），建筑攻击10（射程6）
步枪骑士（Rifle Rider）	205	6.75	防御：30%近战	远程攻击13（射程12，对步兵、骑兵加成3倍，对村民加成0.5倍，对船只、炮兵加成6倍），建筑攻击8（射程6）
塔斯云坎游荡者（Tashunke Prowler）	170	6.75	10%远程	守护攻击15，建筑攻击15（射程6），近战攻击15（范围2）
犬战士（Dog Soldier）	550	6.75	20%远程	守护攻击28，建筑攻击30（射程6），劈砍攻击28（对步兵加成1.5倍）


革命也有不同选择

在城镇中心菜单中选择进行革命建立一个新国家，革命将对本族文明运作模式做出重大变革，主城和旗帜都会发生变化，而且所有村民停止资源生产并自动转化为殖民地民兵，简直就是背水一战的打法。革命还会将玩家的卡片套装变为革命套装，该套装中仅有格林机枪、殖民地民兵、铁甲舰和堡垒马车四张强力卡片，但这四种卡片可无限次使用。原欧洲文明中增加的新单位有骑炮兵、间谍、炸药筒等，骑炮兵同时具备了强火力和高机动优势，用来配合骑兵军团作战再好不过；间谍造价低廉，隐身特技使其格外适合敌情侦察；炸药筒兵是一种针对建筑的自爆攻击单位，其对建筑攻击力高达2000。欧洲各种族的佣兵小栈现在也能雇佣更多种类的雇佣兵单位，如燧枪兵、忍者、装甲骑兵、重型火炮等。


革命之后的主城界面

原作改动

《酋长》对原作主城体制的最大改动是引入革命体制，在非死亡竞赛模式下，欧洲文明进入工业时代后可

战役攻略

第一幕 火（Fire）

战争之舞（War Dance）

当美国独立战争的革命之火徐徐燃起之际，由北美本土六大原住民部族组成的易洛魁联盟也面临着殖民统治者分化瓦解的危机。听到莫霍克和塞纳卡族人与英军结盟的消息后，易洛魁英雄纳撒尼尔·布莱克与叔叔坎勇凯结伴前往奥奈达部族村落调查，途中叔侄二人遭小股塞纳卡部族战士伏击，消灭敌人后先不要急于进村，绕到地图南部和东部消灭看守宝藏点的敌人夺取五处宝藏完成分支任务。与城镇中心旁的酋长风羽交谈后得知北岸的莫霍克与塞纳卡部族在殖民者煽动下已开始向昔日的同胞动手，为鼓舞勇士们展开复仇反击，玩家必须先派村民入驻城镇中心旁的火堆场。当第一位村民进入火堆场后，地图上会显示北面东西两处敌据点，玩家的任务是摧毁其中之一。发起进攻前需先经营基地积累资源，在此期间敌人会不断从东西两处浅河滩南下袭扰，尽早升级到城堡时代出鹰炮配合步骑兵控制这两处浅滩阻止敌军南渡。如果选择进攻西北角的塞纳卡部族，玩家可招募大队轻骑兵一冲而下，如果选择进攻东北角的莫霍克部族，玩家要先派步兵和鹰炮控制北岸河边的金矿聚集点，通过不断歼灭敌村民遏制对方发展，最后乘虚而入摧毁城镇中心。


开局得到大量来自主城的资源物资


美洲土著的袖珍海军

营救行动（The Rescue）

回到家中的纳撒尼尔发现村子已成一片废墟，原来效力于英国殖民者的德籍黑森雇佣兵头子库克勒上校派兵偷袭村子抓走纳撒尼尔的母亲诺娜凯以及大批乡亲，纳撒尼尔与坎勇凯带领奥奈达部族的勇士们追至囚禁地点附近。开始只有一支中等规模的部队，但没有村民根本无法开矿种田，城镇中心里也无法生产村民，只能靠解救被敌人囚禁在木棚屋里的村民来建设经济。初期集中兵力向上方发起快速攻击，沿途夺取宝藏点，砸开北面栅栏墙先进去救出第一批村民，然后迅速撤回基地。敌人会不断从东南面和北面来犯，利用地形和建筑物歼灭敌军。此后主力部队应驻守基地，多造鹰炮加强火力，东面以守为主，北面则组建以纳撒尼尔、坎勇凯为核心的新部队，带上至少一门鹰炮稳步推进，继续摧毁沿途发现的囚所，救出更多村民，在正北面的大道旁有一

处贸易站修建点，摧毁敌贸易站后修建己方贸易站取而代之，此后每来一次商队贸易站就会自动出现一名村民。在贸易站附近开设分基地并以此为跳板继续推进，如果兵力足够可直接涌入东北角的山洞内拯救诺娜凯，如果感觉时机未到可向东南剿灭剩余敌建筑或部队。前方部队攻击敌建筑物时，后方火堆场要及时切换为增加对建筑攻击效果的祝福。

邦克山（Breed's Hill）

纳撒尼尔再次离开故土前往波士顿参加殖民地革命军，途中经过查尔斯顿镇时正赶上英军准备进攻这里，纳撒尼尔决心帮助当地军民守卫高地上的围栏阵地。本关任务是坚守围栏阵地20分钟，开始让周围村民们生产开矿，这样才有足够资源持续招募殖民地民兵补充损失的兵力。为尽可能缓阻英军冲击围栏，可派一名村民在围栏入口修建民居人为制造障碍。很快英军会乘船从南面海上扑来，敌人基本为步兵但数量惊人，充分利用纳撒尼尔的范围攻击特技尽快歼灭他们。不久后更多英军乘船从东西两侧海面登陆，他们的目标是夺取东西两端的两座海岸大炮，如果大炮落入敌人手中会自动攻击附近的己方建筑，但地图中央高地上的围栏不在射程内。如果玩家有足够兵力可考虑夺回海岸大炮，一方面可攻击从两翼靠近的英军船只，另一方面也能减轻中央阵地压力，如果实力不够就应果断放弃大炮全力守卫围栏阵地。战斗间歇要留心别让敌人屠杀村民，获升级点数后立刻用卡片从主城调兵增援，撑足20分钟最终迎来友方大军，结束苦战。


点燃独立战争的火焰


组织成型的决战部队


争夺海岸大炮

跨越特拉华（Crossing the Delaware）

独立战争初期英军占据上风，美军节节败退后换由华盛顿将军指挥，纳撒尼尔投入华盛顿麾下并一同越河偷袭驻守在东岸特伦顿城的德籍雇佣兵营地，任务目标是摧毁敌人的10座帐篷。东岸镇中有一队黑森雇佣军的掷弹兵巡逻队，观察好他们的行进路线后争取避开以减少伤亡。河中小岛上有一处宝藏点可救出一名侦察员隐身把风，但要注意镇内英军哨塔会识破隐身的侦察员。摧毁10座帐篷后让纳撒尼尔在镇子南面两处蓝旗地点搭建两个火堆，完成后西岸会出现一支援军部队，迅速将他们摆渡过河。此时驻守在地图北面普林斯顿的英军大队人马会在康沃利斯将军带领下向南开来，美军势弱无法正面抗击，迅速将人马调遣到道路右边避其锋锐，待英军经过后直扑其空虚的后方。要注意英军抵达特伦顿后会派一支小部队返回普林斯顿报信，迅速歼灭他们，然后一举夺取普林斯顿。接下来的任务是在普林斯顿发展壮大队伍，然后南下摧毁英军设在特伦顿的城镇中心。只要有足够步兵和大炮，最终的决战其实很轻松。地图东南角有一贸易站，伺机夺取可在经济上占据更大优势。

萨拉托加（Saratoga）

初立战功的纳撒尼尔被派往加拿大边境的哈德森河谷地区与英军作战，在这里英军的进攻似乎锐不可挡，但他们的补给线也被拉得越来越长。纳撒尼尔带民兵部队侦察发现英军正向奥尔巴尼运送补给，开始的任务是伏击并摧毁三辆英军堡垒马车，尽快摊开鹰炮摧毁南下的第一辆堡垒马车，之后会有敌人的步兵巡逻小队经过，消灭他们后继续守住路口，解决掉三辆堡垒马车后，南面己方增援的骑兵和村民赶到。推荐将城镇中心建在伏击英军堡垒马车处，村民们迅速开始生产，接下来的任务是抢在英军之前建成三座堡垒。部队整编后立刻向北进攻，摧毁前方敌哨所和交易站后将防线前移动。注意交易站右边河岸那里有德籍黑森雇佣兵把守的一座浮桥，与黑森雇佣兵初次接触后要在5分钟内找到并摧毁这座浮桥，否则库克勒上校的部队会通过浮桥向美军展开夹击，浮桥被毁后黑森雇佣兵将延迟8分钟后赶到战场，抓紧这段时间升级城镇中心出堡垒马车，抽空派骑兵和一门鹰炮回师夺取地图南端的交易站。英军会在地图北面两处据点修建堡垒，但他们似乎只在交易站


夺取贸易站点可带来更多资源收益

旁修建堡垒，因此只要守好最前沿的交易站就可让英军无法完成最后一座堡垒。己方第一座堡垒应放在前沿阵地，之后第二座堡垒也应列于路边堵截南下敌人，黑森雇佣兵投入战斗后会给己方防御部队带来很大压力，苦撑至第三座堡垒完工即可获胜过关。


发挥炮火优势推倒敌建筑


保卫莫里斯镇的议会建筑

福吉山谷（Valley Forge）

萨拉托加大捷之后美军战略上仍处于劣势，华盛顿将军被迫率残部退入福吉山谷休整，寒冬以及缺少补给等不利因素严重威胁着美军。开始玩家要指挥8位民兵砍伐树木建造6座房屋，由于天寒地冻民兵们干活时生命值会持续下降，及时将他们带回火堆旁可自动恢复，纳撒尼尔与华盛顿两位英雄单独编组对付前来骚扰的零星敌军。房屋修建完毕后还要采集3000单位粮食，但此时除了几个能伐木的民兵外根本没有村民，先让两位英雄带着大家四下寻找宝藏点。摧毁北方的英军哨塔可完成打通山谷的分支任务，任务奖励是额外八名民兵。附近宝藏点可救出一名村民，虽然还无法修造城镇中心但可让村民采集鲜果。地图东南角有两座对美军友好的面包房，每次花100金币可购买一辆运送1000单位粮食的马车，指挥马车避开沿途英军巡逻队抵达西北己方基地蓝旗杆即可获得粮食，为保障马车安全还可集中兵力消灭巡逻英军。南面有两个贸易站点，修建贸易站后可得到哨塔马车和三名猎人，还可从贸易站中招募巫医随部队作战。经过一段时间后凑足3000单位粮食，己方城镇中心马车随即在西北高地上出现，此后开始经营基地扩编队伍，最终目标是摧毁东北高地上的英军堡垒。等到兵强马壮之后，多带几门鹰炮一鼓作气攻上高地砸烂英军堡垒。


迎接库克勒上校的最后一击

莫里斯镇战役（The Battle of Morristown）

尽管库克勒上校一直在避免同纳撒尼尔正面交锋，但这两位冤家最终还是在莫里斯镇相逢。开始纳撒尼尔带少量步兵出现在地图中部，东南方的友军基地会先提供三门大炮，随着战斗的进行，玩家还将从友军那里获得包括迫击炮在内的更多大炮。凭借大炮数量的优势迅速向上方推进，摧毁黑森雇佣军前哨基地后从囚室中救出一名易洛魁族人，他告诉纳撒尼尔黑森雇佣军精锐部队正在西北山谷中集结并准备南下偷袭美军后翼的莫里斯镇。纳撒尼尔必须赶在莫里斯顿城区中央的议会被毁之前赶到增援，但要去莫里斯镇只能从东北沼泽入口进入山谷，然后绕地图边缘沿逆时针方向才能抵达莫里斯镇。集中手上所有兵力和大炮发起猛攻，此时玩家手中至少应有七门大炮，要推倒沿途的敌堡垒和城镇中心并不难，关键是要抢时间。基地这边可用卡片换购骑兵负责守家，派村民造兵营出步兵及时补充前线损失。黑森雇佣军抵达莫里斯镇后会有一场混战，利用这段时间尽快赶到镇外，集结部队后迅速发起冲锋，以骑兵为先锋重点歼灭敌方大炮。遭到惨重打击的库克勒上校恼羞成怒，他带着又一队人马从地图北面山谷中冒出来直扑莫里斯镇，尽快整顿剩余部队列好迎击阵形，以密集炮火将库克勒上校和他的手下全部送入天堂。

约克镇战役（The Battle of the Yorktown）

当法国人站到美军这边投入战争后，战局立刻发生了巨大变化。本关开局纳撒尼尔带部分火枪兵与两门鹰炮出现在河滩边，立刻摊开大炮迎击冲来的英军，之后向前推进摧毁对岸的两座哨塔。完成这个任务后东南角会出现华盛顿将军带领的援兵以及城镇中心马车，抓紧建设基地升级，造兵营出民兵补充前线损失，火堆场出巫医增强一线部队续战能力。英军会不断向河滩阵地发起冲击，把华盛顿将军带来的两辆哨塔马车带到河滩建成哨塔进一步强化滩头防御阵地。不久后法军从地图西北角登场并建起基地，东面高地上也会出现由民兵和火药桶兵组成的己方部队，以民兵探路和吸引英军，火药桶兵趁势发起自杀冲锋


水陆并进作战


阵容庞大的守卫部队


火枪兵、巫医、大炮一样都不能少


开通了贸易线路

炸毁岸边哨塔。平均每三单位火药桶兵可摧毁一座哨塔，每摧毁一座哨塔后会有补充的火药桶兵赶来，同时东北海面上也将出现法军援助的战舰。等战舰数量较多后向正北面小岛上的两门英军海岸大炮发起进攻，摧毁它们可完成分支任务，之后如果还有剩余战舰则继续清扫岸边哨塔。经过海边这么一闹加上法军的频繁骚扰，英军很难再向中部河滩发起大规模进攻，完成所有升级和设施建造后组建讨伐大军向北进攻，摧毁英军基地内三处防御工事中的重型火炮完成另一分支任务，最后推倒敌人的城镇中心获得胜利。

第二幕 影（Shadow）

波兹曼小径（The Bozeman Trail）

19世纪北美兴起的西部拓荒运动加剧了白人殖民者与苏族土著之间的冲突，纳撒尼尔·布莱克之孙查伊顿·布莱克继承了母亲名下的猎鹰铁路公司继续经营，这一天他在罗拉米堡军需官荷姆的陪同下前往波兹曼小径开展业务。往北行进到地图中部可发现第一处贸易站修建点，查伊顿修好贸易站后南面的罗拉米堡会派出一辆城镇中心马车，玩家应护送它安全抵达贸易站。此时城堡大门会多出一队步兵，迅速让他们先走开道，同时贸易站这里的部队也立刻南下接应，路上将有苏族骑兵拦截，如果失败也不用担心，城堡内还会继续派出第二辆马车。城镇中心落成后仍无法升级时代，玩家要寻找第二处地点修建贸易站，在向北继续探索之前应先巩固基地设施，多造住房提高人口上限，虽然兵营不能出兵，但荷姆有招募持枪叛匪的特技，以此扩大队伍规模抵御苏族部队的袭扰。等待粮食与金钱上4000之后由查伊顿带部分人马北上建造贸易站，罗拉米堡很快会派出又一辆城镇马车，这次不用太费心护送。北面城镇中心落成后迅速升级到工业时代，地图东西两端的两座苏族人基地会频繁前来骚扰，如果兵力吃紧可暂时放弃北面基地，等待中央基地造出大批鹰炮和火枪兵，火堆场里再出几个巫医即可组建远征军摧毁两座苏族人的基地。本关中如果过早修建第二座贸易站，容易陷入战线太长但又无兵可防的被动局面。

红云战争（Red Cloud's War）

西进的殖民者频繁遭到苏族人袭击，本关开局查伊顿与荷姆只身出现在地图中部，附近有被苏族人追赶的铁路工人，上前消灭追兵后铁路工人会走到南面己方基地并转由玩家控制。开始的任务是解救20名被追杀的铁路工人，让两位英雄迅速回到基地，得救的铁路工人可派去开矿，用挣来的钱从基地内的佣兵屋中购买补充部队。不必急于去救从北面溃逃而下的铁路工人，先抓紧时间建设基地，用卡片从主城换取村民，伐木造城镇中心，然后修兵营建兵工厂出大炮，火堆场也要尽快出巫医。凑足20名铁路工人后接到下一任务目标：在地图从南至北的大道修建三座贸易站并将它们升级为火车站。最南端的贸易站点在基地内，很容易就搞定，但北面两座贸易站就没那么轻松，苏族步骑兵会源源不断从地图东、西、北三个方向来围攻基地，如果他们行军途中发现建成的我方基地会毫不犹豫地予以摧毁。首先要保证有足够兵力和鹰炮守卫基地，以基地两处出口的哨塔为依托歼灭来犯敌人，等待有足够资源后可从佣兵屋中招募至少20名专克步兵的装甲骑兵，让他们护送村民前往北方修造剩余两座贸易站，途中万一有变也能迅速进退。先前救出的铁路工人们可集中起来四处抢矿，如果遭遇敌人他们投掷炸药的攻击手段也足以自保。在地图中部还有墙洞帮海盗的巢穴，有空的话可派装甲骑兵去灭他们完成分支任务。

占领（Claims）

红云战争后，美国政府与苏族人的停战协议仅维持了10年的和平。接到已成为当地警长的荷姆来信邀请后，查伊顿重返故地得知黑山地区发现了金矿，这下不仅和平宣告终结，甚至连西班牙人也掺和了进来。荷姆邀请查伊顿的猎鹰铁路公司一同参与金矿开采，当然，他们首先要做的是


炮多才是王道


荷姆利用查伊顿偷袭疯马


利用贸易站的收入，从作战小屋招募部队

赶走其他竞争者。本关开局时己方拥有七处矿点及相邻的贸易站，任务目标是摧毁苏族人和西班牙人的三座兵营或战斗小屋，如战斗中己方有四座采矿营地被毁则失败。苏族人的两处基地位于地图北端，他们会从东西两侧河滩南下，中央滩头还会修座堡垒，西班牙人的基地在地图东南角，他们也会从背后发动进攻。开局己方基地兵营、兵工厂、马厩都有，先造火堆场，然后是农田、棉花场，急缺什么资源就让交易所提供什么资源。以初期兵力集中驻守地图中部的矿点以方便增援周围地区，最边缘的两处矿点可放弃，但要记住不能丢失超过四座矿点。还有一种打法是开局后立刻以全部兵力冲到右边第三座矿点下方，砸开西班牙人的栅栏门后摧毁对方兵营和城镇中心，这样可第一时间解决掉这个后顾之忧。突袭作战时基地那边用卡片从主城换回步骑兵迎击北面来的苏族敌人，撑到这边解决掉西班牙人后两军会师就可全力对付北面之敌。

埋伏（Ambushed）

查伊顿认为苏族人不是为黄金而战斗，荷姆建议他去找苏族部落头人疯马谈判。本关查伊顿出现在地图西南角，疯马位于最北端，任务目标是


荷姆的总部指挥哨

护送查伊顿与疯马相见，但整个地图由高低起伏的断层构成，沿途的各苏族部落也会攻击己方，因此在没有足够实力之前不要急于去和疯马会面。以开局的村民迅速发展经济，往东走一段路有个谷口，那是进入基地唯一的入口，尽快出兵造炮守住谷口，等待完成所有升级建造之后以精锐火枪兵和鹰炮为主力出征，但谷口守卫部队不能少。北上途中不时会看到有堵住路口的武器库，在进攻敌人城镇中心时可缴获黑色火药马车，将马车开到武器库旁即可引发剧烈爆炸轰开道路。耐心稳步推进，战斗间隙让巫医为受伤士兵治疗，最后终于来到疯马所在的村落，查伊顿上前还没说几句话，荷姆突然出现并带人袭击疯马。查伊顿这才明白自己被荷姆利用了，然而误会已铸成，以疯马为首的苏族人势必会施以报复，战争最终还是无法避免。

转折点（Turning Point）

荷姆提出要建堡垒防备苏族人袭击，他在地图南面的基地会不断派出村民到西北树林伐木，但那里常有苏族人出没袭击伐木者，查伊顿的任务是消灭威胁伐木工的敌人保证村民顺利伐木直到完成堡垒修建。地图右上角有堡垒修建进度百分比，查伊顿唯一能控制的只有三座贸易站和一座作战小屋，让贸易站集中生产粮食和金币，积攒资源生产至少20名火枪手，然后再前往树林里战斗，以开始的少量兵力直接投入战斗得不偿失，考虑到敌人只在树林活动并不南下，而且荷姆派去伐木的村民源源不断，所以不需要赶时间。以优势兵力驱走反复来袭的苏族人，村民们很快完成堡垒修建，这时荷姆派查伊顿带兵去攻北面的苏族村子，查伊顿拒绝继续为他屠杀苏族人，荷姆终于显出狰狞面孔，与其翻脸成仇的查伊顿带兵投到北面苏族村中来了个敌友大转换。接下来的任务是摧毁荷姆基地中的指挥哨，入驻苏族村落后立刻发展经济，升级到工业时代，狂出瓦其那步枪兵，鹰炮长炮都要造，凑足大队人马南下时会遇到敌



玩家的卡片套装中最多只能有20张卡片


苏族人的部族议会

方强力反击，荷姆的部队不仅人多而且还有大炮火箭，二三十人的小部队根本啃不动他们，所以进攻前不但要保证有实力雄厚的正面部队，最好还要有一支骑兵从侧翼奇袭敌人后方的火炮。赢得这场野战后荷姆基本就没什么实力了，乘胜追击到基地外一阵炮雨铲倒防御建筑，最后轰塌指挥哨即可收工。

信任（Trust）

荷姆大败后仓惶逃入深山，政府派来平叛的卡斯特将军仅给查伊顿一天的时间捉拿荷姆对质。开局以殖民时代出现在地图东南角，本关城镇中心无法招募村民，只能从主城卡片换购或从地图上的宝藏点营救获得。基地左侧是苏族盟友的村子，要彻底取得他们的信任需攒积15 000点经验值。完成这个主要任务其实不难，清剿地图上散布的荷姆匪帮、截击敌方补给车、夺取宝藏点、营救被关押的苏族战士都能得到经验点，荷姆匪帮在北方的基地东侧还有一座囚所，里面关着苏族酋长，救出他可得到3000点经验。由于无法生产村民加速经济发展，开始应采取防御姿态，迅速夺取地图东端的贸易站点，然后集结部队回防基地，荷姆匪帮会派少量部队从正北面或南面路口频繁来袭，保护宝贵的村民至关重要，务必将农田、火堆场等设施建在基地深处，有大炮和巫医后对付敌军骚扰就很简单了。升到工业时代后组织精锐力量开始扫荡地图，如果攒足15 000点经验，苏族村子里将出现疯马带领的大批骑兵，用这些骑兵配合进攻北部基地再好不过。求出苏族酋长后发现荷姆并不在这里，原来这家伙躲进了西北角的山洞里，清掉洞口敌人后以大队骑兵快速涌入，荷姆就在洞底深处，己方部队靠近时他身边会突然出现两挺火力强劲的格林机枪，可惜它们还是挡不住潮水一般的苏族骑士。仇人相见后荷姆表白了自己利欲熏心的动机，在一场西部风格的拔枪比赛中这家伙输给了查伊顿还一头栽进矿洞深渊。

小大角河战役（Battle of the Little Bighorn）

一意孤行的卡斯特将军悍然向苏族人发动了进攻，查伊顿毫不犹豫地站到了苏族人一边，西部拓荒时代著名的小大角河战役就此打响。开局一身苏族装扮的查伊顿出现在地图南端村子中，第一个任务是带回附近三个夏安部族的酋长召开军事会议，立刻派手上骑兵部队迅速奔向左侧和上方村落，带回两位酋长后再去右上方村落，到那里要经过北岸的敌人基地，不过骑兵速度快，而且带回的最后一位酋长也是骑兵单位。三位夏安酋长到齐后制定决战方案，此时屏幕上方会有卡斯特部队斥候抵达的倒计时，不用太担心这个时间，尽快完成资源建筑施工，让查伊顿带火枪兵、鹰炮和巫医推进到小大角河东侧滩头把守，这样可防止敌小股部队南下捣乱。把所有骑兵集合起来从河西侧滩头冲到北岸，目标是摧毁位于卡斯特右翼的城镇中心。如果能尽快摧毁地图北端东西两头的两座敌城镇中心，卡斯特发起总攻的兵力会少许多，每摧毁一座城镇中心就会得到疯马派来的更多骑兵增援。很快斥候抵达的倒计时结束，地图中部显出S形道路，最北端冒出一支斥候部队，他们会在路上时走时停地缓慢前进，当敌人的这支前锋小队抵达河岸后会开火轰塌阻路岩石开通中段滩头道路，这时才是卡斯特大军发起总攻的时刻。摧毁S形道路两侧的敌建筑也能削弱卡斯特大军兵力，这个分支任务可在摧毁敌城镇中心时一道顺便完成。最后时刻来临之前聚集尽可能多的瓦其那步枪兵和鹰炮守候在小大角河中段，另外还必须准备一支强大的骑兵突击敌军火炮单位，卡斯特发起总攻后地图东西两端也会出现疯马带领的大批骑兵，把他们集结起来威力也不小。很快卡斯特将军会亲自率部从中路杀来，滩头混战中干掉他即可赢得最后胜利。P


摧毁卡斯特右翼的城镇中心


找到了老酋长关押地点


激战小大角河滩头



职业进化足球6

进阶攻防指南

■北京 天武

精品	总评8.9
制作	KONAMI
发行	KONAMI
载体	DVD×1
类型	体育
语言	英文
环境	Windows 2000/XP

文化、包容性：9.0　上手精通：9.0　画面：8.5　音效：8.0　创新：8.0　竞技性：9.5

配置要求
CPU：Pentium 4 1.4GHz
内存：256MB
显卡：64MB以上
硬盘：1.6GB

KONAMI的“职业进化足球”系列最新作《职业进化足球6》（又名《实况足球10》欧洲版，以下简称PES6）终于在PC平台推出了。与PES5相比，本作在盘带、射门、传球、裁判等各方面都进行了相当大的调整，对付“专家级”的电脑对手时感觉更有挑战性。很难说这些调整是否让PES6更贴近真实的足球了，但可肯定的是，本作对玩家的操作提出了更高的要求，尤其是在一些细微的操作上。可以说，如果不刻苦练习，那么自己的水平很快就会落后于PES6进化的速度！想必那些“实况”老鸟们早已驾轻就熟地进入到状态中了，而一些入门不久的新玩家还在努力攻克中，本文将主要针对这一部分玩家，希望能为他们带来一些有实际意义的帮助。

和前作一样，PES6也有体贴而详尽的训练模式，一些初、中级的操作都可在训练模式中学习到，这些内容下面将不再赘述。我们将以实战为主，介绍一些可让玩家水平尽快提升的手段。



R2键防守时是护球的基础，进攻时可创造出很多过人技巧

新增技巧的运用

PES6中增加了三个重要的盘带技巧，分别是〝原地虚假拨球〞〝V字后撤步拉球〞和〝马修斯假动作〞。与PES5中要求球员盘带指数很高的〝甩牛尾巴过人〞动作不同，这三个动作可以说都是平民级的盘带动作，如果熟练掌握，可在游戏中起到非常重要的作用。下面来分别讲解。

1.原地虚假拨球

操作方法是在静止的状态下按两次R2键，在原地作出一个虚晃拨球的动作，但实际上脚并不碰球。这个技巧很简单，重要的是接下来迅速连接的突破动作。由于是在原地做出的假动

作，所以一般是在原地接传球或R1踩停球后使出，应用的空间并不大。这个假动作一般运用于那些喜欢正面保持一定防守距离的对手，遇到对手降低重心的防守也不怕，在虚假拨球和紧接着的突破动作使出来后，足可在对手反应过来的瞬间造成突破。但要注意，对手喜欢紧逼或铲球的话，就要谨慎使用了。

2.V字后撤步拉球

使用方法是按住R2键不放，再快速点击球员前进方向的反方向键和任意一侧的斜上方键。举个例子，当队员从左往右进攻时，按住R2后有一个快速踩停球的动作，此时按左键，球员用惯用脚将球后拉一步，再按右上方45度或右下方45度，利用刚才后退这一步造成的空间再造成突破。通常来说，向惯用脚一侧突破的动作感觉更加利索一些。也可在后撤步拉球



V字拉球，拉出身前的一片空间来用于突破

的动作后选择不往前突破，而是横拨或传球，这等于“V”字只完成了一半。注意，V字后撤步拉球也可在按住R1的高速带球中使出，关键是掌握按住R2停球的时机。另外，只有在向对方球门的进攻方向前进时才能使出这个动作，如果转过头来向己方球门带球再按R2时，就变成了踩停球后迅速护球转身，仍然变回到面向对方球门的进攻方向。许多朋友都喜欢用R1加速跑，然后突然松开方向键踩停球来起到变速迷惑对手的作用，今后不妨多试试用按住R2来踩停球，这样多一个使用V字后撤步拉球的选择，使突破的套路更加丰富。与原地虚假拨球不同的是，V字后撤步拉球倒是很适合于应付那些喜欢逼上来的对手，练熟了将是过人的利器，但对手喜欢按住R2后退防守的话，这一招的运用价值就不大了。

3.马修斯假动作

马修斯出生于英格兰，足球生涯从1932年至1965年，是著名的盘球大师，这个动作即以他擅长的过人方式来命名。使用方法是以球员前进的方向为准，快速点击其左右方向键，在带球的过程做出虚晃的动作来迷惑对手，并从另一侧突破。举个例子，如果球员从左往右带球，那么迅速按上下或下上，按上下时，球员先有个向上（即球员本身的左侧）虚晃突破的假动作，再向下突破（即球员本身的右侧），按下上时则反之。这个动作要求带球精度在70以上的球员才可使用，而实际上它对操作的要求比较高，不仅要求输入速度快，而且在动作完成之后只是向一侧突破而已，重要的是，得在追上球后，用R2控好球紧接着继续向对方球门前进。

以上的假动作固然需要经常练习，不过，一味地追求使用这几个假动作，很快就会被对手习惯并识破，所以要将假动作有机地结合到盘带中，起到奇兵突起的作用。除了本作新增加的假动作外，前作中的几个盘带技巧也有了一些修正，例如横拉过人恢复到PES4时按住R2键才能使用的方式，而且动作相当小，需要体会其中细腻的手感；假射真带的动作变得更加实用，跟专家级电脑交手时可感受到对方将这一招使用得炉火纯青，取消射门后扣球变向过人的一下要熟练掌握，结合本作中新增加的假动作，足以造就一位盘球大师了。

PES是一款可打造多种风格的足球游戏，盘带也是一样，即便舍弃那些花哨的假动作不用，利用好一个前进方向键，掌握细腻的斜上、斜下晃动突破，也可在不损失速度的前提下动摇对手的重心，造成突破，请多多练习吧！

对判罚尺度的利用

在PES6中，裁判的判罚尺度又一次放宽，看到自己的队员被对方铲得人仰马翻裁判却无动于衷，这时候简直恨不得冲上去一脚把裁判也铲倒。有时候你可看到对手一脚放翻了你的队员，但控球权仍然在你这边，



凶狠吧？放心，这样的铲球裁判通常都只给黄牌

于是一次进攻打完了之后裁判才“恍然大悟”地冲上来补发给“罪犯”黄牌，如果你这次进攻导致了进球，裁判干脆就对对方睁只眼闭只眼了。表面上看来，这是PES6为了维护进攻方的利益，尽可能地保持“有利”原则，让比赛流畅进行，但实际上这种判罚尺度也是在暗示着鼓励身体接触——铲吧，没事！因为你并非每次都能在对手的铲球下“逃生”，一般情况下，铲翻敌人也就是得一张黄牌，以一张黄牌的代价破坏对手的反击，是相当划算的。

在什么情况下铲球可能会得红牌？禁区内胆敢从对手身侧和背后这么干当然是必死无疑了，此外铲对手的单刀，或者铲二打一时即将发出致命一传的对方球员，都有可能倒霉，哪怕是从身侧铲球。此外，就算是在对方半场，当己方进攻未果，对手拿球准备反击时，从身后直接将对方持球者铲翻个人仰马翻一般都不会得红牌，而在现实中，这是绝对不可能的。

那么，怎样应付这样对手使用这种粗暴战术呢？熟练掌握控球和传球是必要的，多多使用R2键吧，可更好地护住球，要想做出丰富多彩的动作来迷惑铲球者，R2键是最好的帮手。此外，还尽量不要在中场过多地传来传去，一旦被铲断就麻烦了，尤其不要让后腰带球被铲断，这样对手将直接面临你的后卫……面对这种对手时，尽量用简单的传递打到前场，通过边路来进攻或用前腰来传出致命一击，当你在对手的禁区前沿带球和

传递时，他就得小心了。万一你不幸被铲断了，而你的后场队员又大批压上，导致可能面对反击时，干脆狠下心来，就在己方半场以其人之道还治其人之身吧！



角球战术时，如果对手站位严密偶尔也可以用战术角球再传中

这种铲球战术适合于两个朋友间的友谊赛，打联赛时则要谨慎使用，毕竟黄牌积累多了也不是闹着玩的。

头球战术的攻与防

在PES6中，头球战术被又一次地强化了，可能是因为迎合喜欢爽快感的欧洲玩家的原因吧。怎么办呢？只有努力去适应吧，头球战术通常运用在下底传中和角球这两种情况的抢点攻门上。下面我们分别来讨论一下。

1.角球的攻与防

角球的进攻操作比较简单，而且又是很有效的得分手段，一定要多练！角球的进攻由传球者送出的球弧度、高度、速度和头球攻门队员的头球技术和弹跳力五个部分组成。首先，在左侧发角球时用惯用脚为左脚的队员来主罚，在右侧时则是惯用脚为右脚的队员，长传的精度和弧度指数高当然最好。在罚球前先想好是罚前点还是罚后点，这样可决定稍后的罚球力度。罚球的角度基本控制在小禁区的落点范围内，然后按住方向键“上”开出角球，这样可使开出的角球保持高速和较低的角度，方便抢点攻门。罚前点的话，力量槽不可超过50%，罚后点的话，力量槽应当在60%以上。不过在PES6中，前点头球攻门的命中率不很理想，所以一般力量槽在50%～60%之间就比较合适了。在踢出角球后，按住球门的反方向，将角球弧度往外拉，这样守门员无法出击拿球，也方便抢点攻门队员迎球攻门，增加头球攻门的力量。如果图方便的话，在踢角球时干脆就按住斜上键，只要开始选的角度不是太大，就有不错的效果了。这时要手动控制接应队员头球攻门，在前作中最好按住R2键站好位置，而在PES6中按住R2头球的话，会感到队员不是很好控制，有时甚至会胡乱跑位，所以最好直接用L1早早切换到距离角球落点最近的队员，直接用方向键控制他去迎球攻门即可。

比起角球进攻来，防守角球相对要吃力一些。在对手开出角球之前，要利用短短的一两秒钟控制自己的防守球员站位，前点最好站一名球员，在角球飞来时，至少要用L1切换自己的球员盯住对方无人防守的进攻队员，如果能挤到他前面的有利位置，用R2站好位置不动，这样就相当保险了。如果能善用强移来选位，那自然不用多说了。



在禁区内的卡位，防守方R2键要多用



进攻方争顶时只按方向键反而效果更好，看后排球员迅速插上争顶

如果进攻方发现对手防角球的站位相当好，直接发出角球很可能争顶不到的话，不妨试试罚战术角球，让接球的队员再进行传中，起到用小小变化打乱对手布防的作用。

2.下底传中的攻与防

下底传中比角球要稍稍难进一些，这是因为对传中者的要求非常高，他毕竟是在跑动中传球，可能面临对手的防守，而罚角球的人是站在角球点舒服地把球踢出去的。传中者尽量要在无干扰的情况下传球，用连点两下长传键传出高速球，或者只按一次长传键，但在踢出球后立刻按住球门反方向，哪怕多一点点弧线，都可能造成不同的后果。另外，传中者尽量不要面朝球门方向传球，哪怕周围再没有对手的防守球员，也不用做这种多余的动作，而是在超底线奔跑时就直接把球传出去，这样传出去球的效果最佳。在球传出后，不管是进攻方还是防守方，都可参照角球的争顶方法来攻门或防守了。

由此可看出，对于防守方来说，防下底传中，首先要做好的是对传中者的防守。通过阅读小地图，来防止对手边后卫的插上等，这是必做的功课。但如果对手已突破并造成下底了，那怎么办？我们可参考专家级电脑的防守方式。要知道，在PES6中一对一的防守是相当困难的，尤其是对手并不图奔向中路，而是向边路下底，这种边后卫通常带球速度快，一冲起来挡都挡不住，要想直接断下球来实在不容易。那么，一定要采用双人的包夹防守，通常是边前卫和边后卫的携手合作，先用□键召唤队友来协防，这时一边狂点□键，让队友紧紧贴住对方跟着他跑，自己则不紧不慢地跟在后面跑，与对方下底球员始终保持两个身位距离，由于有队友的贴身紧逼，反正他的传中球势必受到干扰，而当对手一着急想要急停转身摆脱队友时，自己控制的队员则迅速将其抢断。

这种防守方式是相当有效的，除了在下底传中，防对手的中路进攻时也有相当好的效果。需要注意的是，防中路进攻时，手动控制的队员最好按住R2键放低重心，与贴身防守的队友形成一远一近、一紧一松的阵势，熟练了以后，对手的球都很难传出去。

射门，射门！

PES6中的射门手感被调整得非常奇怪，当你觉得自己是在好整以暇

地打门时，会惊异地发现居然打出一脚匪夷所思的高射炮，简直能把飞机打下来！要注意了，在以下几种情况时，都要谨慎地选择是否打门。1.大禁区边缘的单刀，千万不要冒失地射门！哪怕你是舍甫琴科或亨利，甚至已过掉了守门员。此时多带两步没有任何坏处，否则你可能看到射门精度95以上的球员也一脚放了高炮。2.在大禁区线和小禁区之间，用球员转身摆脱对手后立刻射门，这基本上是浪费机会的行为，你会发现这名射手在转身那一刹那只会把球送上看台。3.在对手的盯防下从两肋杀入禁区后就立刻射门，这也是不必要的着急举动，你会发现如果再往下冲一段，沿着小禁区两边的白线跑两步再起脚，虽然角度小了，但命中率却提高了。

简单地归纳一下，那就是球员在采用各种方式带球突破后射门的命中率下降了，反而是在接到传球后不停球直接打门能打出低角度又刁的射门。所以，不妨多多选择插入禁区后的短传横传，如果能传到己方队员脚下，直接打门即可（千万别停，停好后再打可能就飞了），如果能短传回传给禁区外的队友，只要能传到，直接打门几乎也是百发百中。如果实在喜欢盘带后射门，最好能把守门员直接过掉。还有一种方式，就是在进入禁区后下底回扣，沿着小禁区外线横向带球，在带到球门的范围内时直接打门，这样一般也不会高，但注意最好能带到球门的正面范围内再打，否则也可能打飞。

最后再说说远射。从PES5强化了远射以来，到PES6的远射仍然有很强的威力，但在本作中由于对手后卫对于禁区弧顶一带的保护更好了，导致远射的绝对机会下降了不少。不妨使用那些有“中距离射门”特技的球员在更远的距离尝试一下远射，你会有惊喜的。

强移——高手的必修课

强移（SUPER CANCEL）从字面上的理解是“超级取消”，很好理解，在比赛中队员接应你的跑动路线都是电脑早就规划好的，而使用强移，可强行取消其预定的当前动作，



放低重心移动，与对手保持一定的防守距离

而按照你想要的进攻或防守路线来配合跑动。所以，这种操作一般也被称为“强制移动”，简称“强移”。

强移的操作方法为R1+R2，它算是“实况”系列中比较高阶的技巧，许多“实况”的老玩家都掌握了它，而它也确实有值得使用的价值。强移的作用一般体现在有球和无球两种情况下。有时，你在传接球时不小心多按了一下短传键，导致接球队员无谓地将球传了出去，这时使用强移可取消多余的短传动作。不过相对来说，强移应用于无球时的情况作用更大，运用得好，完全可对对手形成压迫性的攻势。下面，我们就来分析一下几种常见的情况。



远射变得更难掌握

1.克服等球

当球传出后，接球队员常常呆站在原地，等球滚到自己脚下后才能控球，而PES6对短传的调整相当大，很多人觉得不是在传一个皮球，而是传一个铅球，滚得是又慢又近，这样很可能是球还没有传到接应队员脚下时，就被在球滚动轨道附近的对方球员冲上来抢断。这时强移就能起到作用了，迅速点击R1+R2，解除了接球队员的“等球”状态，再通过十字键微调此队员跑动路线，从而提前接到球。而自己作为防守方时，“强移”也可反过来应用于断球。此外，强移的跑动通常可破坏对手的预判断，当你摆脱等球状态，先跑起来去创造一个更好的接球路线时，对手可能会一下懵住，当他还在判断下一个操作时，你有足够的时机用最佳的跑动路线来形成突破。

2.卡位

这算是强移的高阶操作，在前面的角球和下底传中部分我们已讲过，除去攻防双方的抢点卡位以外，当能熟练地操作强移，对手的长传球和守门员大脚解围，都不用怕拿不到球了。

3.解除意外状况

如果你的反应够快，有时强移可帮助你解除一些意外状况。例如对手变向，从你身边跑斜线突破（也就是“吃晃”了），如果及时使用强移的话，是有可能摆脱原地傻站的状态，尽可能地及时跟上并贴住对手。

强移在实战中可应用情况十分广泛。由于PES6的一些调整，强移的重要性更加凸显，可以说是掌握比赛的关键，练好强移是成为高手的一个捷径。如果你的操作习惯是将食指放在R1上，今后不妨试着将中指也放在R2键上，培养出时刻准备强移的习惯，一定要多多练习啊。

PES是博大精深的，其技巧远远不止上文所提到的，而文中介绍的，大多是根据本作的新特点来练习的新打法。而PES的精髓究竟是什么？是多练，许多经验和感悟都只能在持之以恒的练习中得来，像本文介绍的技巧，如果不多加练习的话也只能是纸上谈兵，而如果有长期的练习，只用方向键和R1、R2使出灵活的变速+变向过人，也足以成为高手。大家多多练习吧！好了，本文到此结束，今后《大众软件》的极限竞技栏目还将为大家介绍更多的PES6对战技巧，敬请期待。P

双周回眸

事件：《激战》开始内测

第九城市正式宣布，备受关注的网络游戏《激战》定于11月29日正式内测，这是游戏在8月份启动封测后展开的又一轮大规模测试活动。《激战》由美国的ArenaNet制作、韩国知名游戏厂商NCsoft发行。游戏强调了竞技的对抗性，游戏一开始，你就可以建立人物直接去竞技场开始对战。目前，《激战》在美服已经更新到第三章，一直高居北美游戏排行榜的前两位，人气很高。此次《激战》在中国大陆地区展开测试虽然比北美晚了一年多时间，但玩家依旧保持了较高的热情。


激战终于要打响了

小虾：每年的年末都是网络游戏的淡季，但是今年不仅有《大航海时代Online》的公测，而且有《激战》的内测、《神泣》的内测和公测，玩家反映都很好。希望这些"明星游戏"可以给这个冷清的季节再烧一把火。

图片：G★2006

11月9日～12日，合并多个韩国国内游戏展后举办的第三届韩国游戏展（G★）在韩国首都首尔举行。据G★官方提供的数据，本届展会在参展商的规模和观众人数上都有一定突破。3天展期内到场的观众突破16万人次，比去年增加了1万多人次。今年在B2B馆完成的游戏交易突破了2.9亿美元，比去年增加了45%。展会期间由媒体和观众选出了展会最受欢迎的游戏，结果由旗舰工作室开发的《暗黑之门——伦敦》当选最受欢迎游戏，由NCsoft开发的网络游戏《永恒之塔》（Aion: The Tower of Eternity）以微弱劣势位居第二。《永恒之塔》依旧是一款奇幻题材的MMORPG，但与以往游戏有所不同的是，它更为强调玩家与整个游戏世界的互动，游戏开发者的理想是"让玩家的行为来左右世界的变化，让世界的变化反过来影响玩家的行为，如此循环"。



G★2006海报　《永恒之塔》海报


G★2006比往届更成功

声音："《燃烧远征》是合同的一部分"

"《燃烧远征》是九城与暴雪合同中的一部分。"第九城市CEO朱骏在11月16日举行的财报会议上首次确认，《魔兽世界》的首部资料片《燃烧远征》将由九城继续在中国大陆地区独家运营。朱骏表示，九城当初与暴雪签订的合同期限为3年，在此期间不会有另外一家公司获得游戏的运营权。此前一直有传闻称，暴雪正与九城就《燃烧远征》的代理权问题重新谈判，甚至可能选择另外一家公司进行运营。但九城方面表示，九城与暴雪就《燃烧远征》在中国大陆地区的市场策略、客户服务等问题进行了探讨，但"这并不是（关于代理权问题的）重新谈判"。


关于资料片的传闻总算尘埃落定

小虾：传说中两方的争议在于，暴雪认为《魔兽世界》是《魔兽世界》、资料片是资料片，九城想继续运营资料片就要再付一笔版权金。可不管内幕是什么，双方都知道当前的大好局面来之不易，这个双赢的结果大家都没觉得意外。

数字：280 000？

11月17日，《大航海时代Online》中国大陆服务器公测仅仅1天时，盛宣鸣就官方宣布游戏的同时在线人数突破28万人。《大航海时代Online》于11月16日14时正式开始公测，开服后电信、网通两个大区的服务器瞬间爆满，据称还有上百万玩家在尝试登录，16日下午，IBM的刀片服务器一直处于严重拥堵和延迟状态，直到开服几天之后通过扩容、新开服务器等疏导措施才慢慢缓解。


延迟对运营商来说是幸福也是烦恼

新作：Groove Party

随着《劲舞团》《街头篮球》等融入大量时尚元素的网络游戏在韩国兴起，而且在中国大陆地区取得了不错的运营业绩，类似题材的游戏也加快了引进的步伐。近日，号称是"全球首款Hip-Hop街舞网游"的Groove Party也被上海尚禾互动代理，将于近期运营。作为HanbitSoft运营的最新网络游戏，Groove Party凭借其街舞题材受到关注，游戏的Hip-Hop风格十分明显，从音乐音效、舞蹈节奏、舞步设计和色调处理上都突出了鲜明的风格。据悉，Groove Party将是尚禾互动继《超女世界》之外的又一款时尚类网络游戏，游戏的官方网站已于11月20日开通。尚禾互动方面表示，Groove Party即将在韩国公测，而国服将尽量争取与韩国方面同期推出。


内容并不重要，时尚才是最重要的

■快评

财报的季节

■北京 kane

又是11月，又是临近年终，中国的网游概念股们纷纷公布了自己第三季度的财报。和往年不同的是，三大巨头皆传喜讯，九城、网易都宣称他们将进军免费网游市场，而盛大则宣称他们收入增长……

抛开那些歌功颂德的新闻稿，让我们来看看最实际的净利润额：九城第三季度净利润为810万美元，盛大第三季度净利润为1810万美元，网易第三季度净利润为4310万美元。所谓的财报就是外行看热闹、内行看门道，咋看起来似乎“三大概念股”都赚了大把中国人民的钱，但比起来去年同期来，中国的网游概念股们还是再次让“美国人民”失望了一把。盛大去年同季度的净利润为3200万美元（值得注意的是去年这时候的盛大还在卖他那不被人看好的“盒子”呢），而现在的1810万相信肯定不能让“美国人民”满意，何况这是在减持新浪股票和《龙与地下城Online》上线以后才取得的成绩。而网易呢？虽然净利润大幅攀升，但网游方面的收入却意外地减少，传说中永远不做免费网游的丁磊，据说也准备和久游网、中华网等免费游戏运营商抢饭碗了。至于九城，810万美元的净利润在三大巨头里是最少的，这似乎有点对不起九城在中国玩家中创下的金字招牌，对不起朱老板口中中国第一网络游戏公司的美名。不过这也是正常的，和暴雪的“不平等条约”让九城每个月要向暴雪上交大笔的银子，而《魔兽世界》也渐渐步入一个运营的低潮期。由于九城绝大部分的利润都来自《魔兽世界》，因此其在MMORPG方面的收入大降也是意料之中的。但虽然如此，在财报公布的当天，九城的股价还是大涨了20.99%，朱老板在财富榜上的排名大概又增加了几位，而美国著名投资银行和金融公司给九城的股票评级一般都为“强于大盘”（Out perform），不过这和九城正式宣布将运营《魔兽世界——燃烧远征》有关，他们知道，中国玩家又要开始给九城交租子了。



《魔兽世界——燃烧远征》，2007年最受期待的网络游戏之一，九城的下一个奇迹等待它来创造

不过话又说回来，这些财报都是各大网游公司的金融分析师们憋了半个月写成的。为了财报好看，他们可以减持股票、突然升级服务器或收购一两家小公司，所以对于一个职业的投资人来说，财报上的数字看似白纸黑字，其实其中也名堂多多。**（本栏目文章仅代表作者观点，与本刊立场无关）**

北美最受欢迎网游排行榜

1	星战前夜
2	激战
3	无尽的任务II
4	瑞泽姆传奇
5	卡米洛特的黑暗时代
6	激战——夜袭
7	恶棍都市

资料来源：MMORPG.com

中国台湾省网络游戏排行榜

1	激战三部曲——黑暗逆袭
2	飞飞——梦想起飞
3	搞鬼Online
4	天使之恋Online
5	墨香
6	三小侠
7	劲舞团

资料来源：巴哈姆特游戏资讯站 http://www.gamer.com.tw

韩国网络游戏排行榜

1	冒险岛
2	跑跑卡丁车
3	街头篮球
4	洛奇
5	热血江湖
6	Rohan
7	鬼魂
8	天堂
9	魔兽世界
10	天堂II

资料来源：韩国Rankey网站 http://www.rankey.com

云网销售风云榜

1	网易一卡通（大话/梦幻）
2	光宇一卡通按元充值
3	魔兽世界游戏卡
4	17Game一卡通（热血江湖/决战）
5	91充值卡
6	天堂一卡通（天堂II）
7	悠游一卡通（三国群英传）
8	世模一卡通直充（丝路传说）
9	搜狐游戏卡（刀剑Online）
10	征途游戏卡

资料来源：游卡销售云网 http://www.cncard.com

■网游事件簿

●11月20日，**《龙与地下城Online》**正式更新了M3.0版《沙丘魔堡》。游戏更新了11个全新副本、全新沙漠地图等。此外，游戏还在平衡性上进行了一系列的调整与修正，并开放了为中国玩家所关注的PK模式。





●11月20日，网易的**《天下贰》**开放第3次技术测试账号申请，发放账号5000个。11月27日，第3次技术测试正式开始。这次测试之后，游戏可能会进行更大规模的测试活动。

●光通通信宣布，备受关注的**《神泣》**定于11月25日正式开始公测，这是近期从内测到公测时间最短的一款网络游戏，内测期只有10天时间。与内测相比，公测版更新了大量内容，包括装备、生活技能、死亡模式以及大量地下城等一系列功能。

2006 中国网络游戏 A~Z

■北京 TwoinOne

自从网络游戏进入中国，点燃了"全民"参与的激情后，游戏圈仿佛就变成了"活色生香"的娱乐圈。它的魅力在于，即使你对游戏毫无兴致，也可以在这个五光十色的圈子里找到自己喜欢的趣味。在这里，我们用26个关键词写下了2006年中国网络游戏的不完全备忘录，希望它可以勾起各位读者关于正要过去的这一年的回忆。

A 安其拉

从来没有这么多玩家在一款游戏中关注同一件事，《魔兽世界》做到了。当《魔兽世界》在其1.09版中加入安其拉开门的世界任务时，全中国的《魔兽世界》玩家都开始狂热。他们中甚至有很大一部分人没日没夜地收集开门任务所需的材料，而《魔兽世界》服务器也因为这个任务的出现而不停地当机。有时你会怀疑这个世界怎么了？为什么会有人为了一些虚拟的荣耀而牺牲自己的现实生活，但这个世界就是这么荒唐，虚拟和现实不是每个人都能分开的，"沉迷"也不是一天就能解决的。

B 暴力

虽然说人在江湖飘、谁能不挨刀，但是今年游戏圈内的行业暴力却忒多了一点。某游戏公司刚在9月初制造了响彻整个游戏界的"通缉令"后，又在10月初的黄金周后爆出了"高跟鞋事件"。鞋跟敲在了员工的头上，也敲在了整个游戏圈从业人员的头上。虽然这些事情起因不同，有的只是源自单纯的劳资纠纷，可事情闹这么大，当事人都拼了命，想必也是另有原因吧。

C 抄袭

"抄袭"这个词在2006年一再被提起。所谓天下文章一大抄，某少年作者抄袭抄得理直气壮，抄出了榜样的力量。虽然所有玩过《马里奥赛车》和《泡泡堂》的玩家看到国内厂商推出的类似游戏都会有种似曾相识的感觉，甚至已经有国外开发商打上门来，但只要能赚到钱似乎别的也不那么重要了。其实，我们倒不是想一门心思谴责抄袭，只是国内的游戏开发者就不能搞一点有创意的东西么？

D 丁贝莉

九城在ChinaJoy上开了5个发布会，征途网络为了炒作《征途》整整写了几十万字的各类新闻稿，但到头来ChinaJoy的万千宠爱都聚集了在一个人的身上，她叫丁贝莉。那些作秀的明星和ShowGirl大概都不服气，论名气、外貌哪点不如她？可这是个平民偶像的年代，超女、好男儿都是在一夜之间红透，所以出了一个丁贝莉好像也无须诧异。不管她是被背后黑手炒红的还是网友们起哄捧红的，总之关于ChinaJoy的记忆似乎就只剩下这个不喜欢笑的女孩。

E EQ2

当SOE和它的《无尽的任务Ⅱ》（EQ2）征服全世界时，却始终无法征服中国。凭良心说，EQ2的游戏质量并不差，游戏橘子的运营能力也不是一无是处。但他们一方面运气不好，遇到了盖世网游《魔兽世界》，而且还找来了一群糟糕至极的翻译人员。所以当玩家在游戏中遇到说着"车轱辘"话的高等精灵时，他们觉得还是到《魔兽世界》中做个暗夜精灵比较靠谱。谁说翻译质量不能决定一个游戏？EQ2就是榜样。

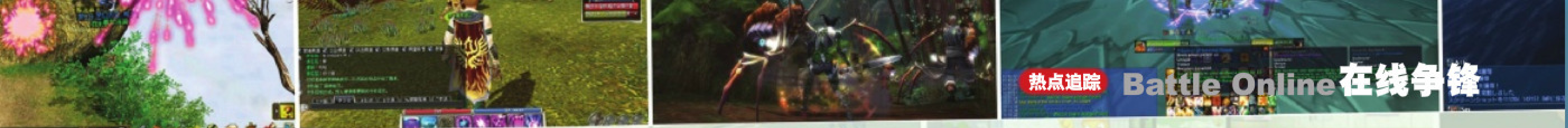

EQ2大概是2006年被一致看好要"死掉"的游戏

F 复制

打开每一家热门网游的游戏论坛，关于玩家猜测某某游戏GM复制、盗卖装备的"谣言"遍地皆是，游戏运营商一般会众口一词地声称这都是毫无根据的谣言。不过至少有个例外，盛大网络的一位前运行维护副经理出来坦白，身居高位、月薪过万的他也复制、盗卖过《传奇》装备。有这样的例子，玩家更会觉得世界上没有善良的GM了。谣言往往不是空穴来风，总是有点凭据的。

G 过劳

"过劳"这个词以前属于那些工作狂式的白领，现在则成了舆论讨伐网游的罪状之一。玩网游病倒、死人的新闻已经越来越邪乎了，也不知是不是记者故意的，为了说明网游害人，受访者在描述自己不堪忍受



的各种病症外，无一例外地将责任推到了游戏上。逻辑很简单，玩游戏得病，不怪游戏怪谁？要是接受采访的还有家长那节目就更没法看了，我们就一起祈祷这种节目少一点、当事者的素质高一点吧。

H 海外

国内市场打得不可开交时，一些厂商的眼光投向了海外。金山靠一个“武林传奇”在越南发挥剩余价值，没想到赚头不小，还培养起来了越南的“盛大”。现在，国内已经成立了专门的咨询公司负责向海外市场推广中国的网络游戏。受其鼓舞，越来越多的内地游戏厂商也开始向我国台湾省输出网络游戏，虽然那里不算海外，可好歹也是进军了另一块市场。你的游戏转一下内码就能开服务器，何乐而不为呢？

I IGE

两年前的中国网络游戏界，虚拟金币交易、虚拟物品交易都是不能公开提起的禁忌，所有的游戏运营商都在“严厉打击”各类虚拟交易黑市。但进入2006年，随着IGE等外资虚拟交易网站的进入，仿佛一夜之间各类虚拟交易平台纷纷出现。其中买卖做得大的甚至开始冠名电子竞技比赛、在网络游戏中做起广告牌，而网游运营商也开始默认这些虚拟交易的存在，或许他们也发现这些家伙的存在对自己的运营并没有影响，甚至能提高在线人数。反正人家公平交易、不忽悠人，那何乐而不为呢？

J 街道大妈

雷军说，《梦幻西游》之所以能成功，关键是它能让人体会到一种“街道大妈式”的情怀。每个游戏的人不但乐于帮助别人，也通过这些友善的行为感觉到自己是其中不可缺少的一部分。如果说这就是《梦幻西游》创造百万在线人数的秘诀，那么雷军一定十分渴望金山的《水浒Q传》和《大话春秋》能够超越网易的辉煌。但在年末时看过去，《梦幻西游》还是那个繁荣的《梦幻西游》，难道就它里面的街道大妈受欢迎？

K 卡卡

你不要以为我在说球星，我说的卡卡，意思是卡卡卡卡卡……随着运营商手里的网络游戏越来越多，服务器的质量也越来越差。如果一个运营商的新游戏公测了，那么它运营的老游戏网速一定会卡到你无法忍受。而运营商也自有高招，这边卡不要紧，新服还在开，新服总是不太卡的吧？说白了，这都是些拆东墙补西墙的手法，一次两次倒也罢了，老这么干，玩家就要去主城里游行了。

L 离职



《水浒Q传》继续实践着“街道大妈”的精神


会长被盗号、公会解散已经不是新闻

现代人往往在自己的第一份正式工作岗位上停留不超过两年。这是“励志学家”的理论，但它却不能用于今年的网络游戏业。在即将上市的公司内，工作超过5年的中高层主管频繁离职仿佛说明了些什么，也许这些公司并没有我们看起来那么风光、人性化，也许只有身在网络游戏产业顶端的人才能感觉到这个行业的弊病和不足。当然这个圈子其实是个小圈子，大家走马灯式地你来我往，其实依旧抬头不见低头见，变化的只是职位而已。

M 木马

《魔兽世界》的游戏账号大概值多少钱？笔者认真算了算，一个正常的账号最高也不会超过500元人民币，远远低于《征途》《传奇》等大款游戏的账号，但就是这样一些装备绑定、价值不高的账号却引来职业黑客集团通过木马寄生、UI插件修改、论坛数据库寄生等方式发动了中国网游史上第一次大规模的盗号行动，一时间服务器里哀嚎一片，九城也忙得焦头烂额，其实市场越大、风险也越大，今年几次大规模盗号事件莫不是因此而生。

N 内测

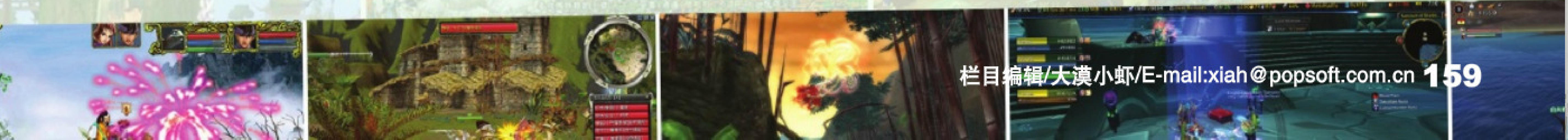
检索各大游戏网站，你会发现关于某游戏难产的蛛丝马迹越来越多，一款2005年春季内测的游戏往往拖上一年多才正式商业化运营。在2006年，处于内测阶段的游戏越来越危险了，一方面它们可能因为各种各样的原因很难通过审批，一方面抢档期、上不了也要上的思想依旧盛行。对许多十几岁的玩家来说，他们不明白这些游戏为什么会这样，其实除了内部人士，外人还真闹不清运营商们卖的是什么药。

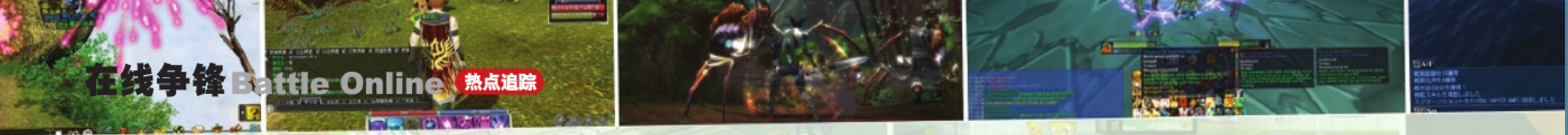
O 欧洲

有人曾预言，欧洲的网络游戏进入中国会带来另外一种冲击。实际上，2006年的中国网游市场上只有《星战前夜》一款欧洲制造火了起来。传闻中的《柯南时代》没有进来，组织了一次中国远征军的《黑暗与光明》也没了下文。其实这一年，值得关注的还是北美网游，《龙与地下城Online》好歹也在中国立足，同出一门的《魔戒Online》又意气风发而来。可不论怎样，除了《魔兽世界》，其他产品大概仍然无法成为中国网游市场上的主流。

P 泡菜

当《魔兽世界》创造了中国网络游戏的第二次神话时，也宣告了第一次神话的完全破灭——中国玩家都口口声声地说讨厌“泡菜”（韩国网络游戏），但却一直不得不吃“泡菜”。随着网游市场的发展，“汉堡”（欧美网络游戏）和“拉面”（国产网络游戏）渐渐多了起来，一些先天不足的韩国“泡菜”只能慢慢退出中国网游的舞台，除了《神泣》在年末小幅度反弹，韩国游戏似乎离我们的主流越来越远了。其实





这是一件好事，只有当一个市场成熟起来，才会出现这样百家争鸣的格局。

Q Q版

不知从何时开始，卡通风格的网络游戏有了一个叫“Q版”的怪名字。金山在2006年的拓展其实反映了今年网游市场的一个现象：Q版网游四起，将游戏名字的前两个字定为“大话”的都有点数不过来。说起来这就像是北京市的大白菜价格一样，去年卖贵了点，今年大家都种，反倒销不出去了。网易靠Q版网游起家后，原先这些游戏的主创大多自立门户，拉起一面大旗继续走Q版路线。两三年过去了，开发出的游戏可谓硕果累累，可是为什么大家的脸都绿着呢？

R 融资

IPO、上市、花美国股民的钱，这样富有中国特色的资本运作思想在冯小刚的《大腕》里就通俗地表达过了。而中国的网游厂商们也是抱着这样的期望，能在纳斯达克或香港高科技版上市成为这些公司的终极目标。在盛大、九城、网易赶着“IT行业上市潮”花上美国人民的钱以后，其他的大运营商也成了金融资本追逐的对象。光通、金山、久游都有了融资的新闻或传闻，但在2006年还看不出融资有何效果显现。

S 私服

从来没有出现过一家网络游戏运营商被私服干掉的情况，而A3成了第一个。虽然这款所谓的“成人网游”淡出我们的视线已经很久，但它是2006年才正式宣布停运的。当东方互通宣布这个消息时，也宣告了网游运营商和私服之间一次战争的失败。

T 太阳旗

虽然说游戏是虚拟的，但游戏中的玩家却是真实的。说难听点，人家开发者再傻也不至于在游戏里加入一面“太阳旗”，然而网游是一个社会，玩家的情绪上来了，即便你是无辜的恐怕也百口莫辩。网易平息了一场“太阳旗”风波，但留给我们的思考还是很多的。

U UI

在《魔兽世界》进入中国前，玩家们津津乐道的是外挂，而不是UI。UI是一种在欧美网游里普遍存在的插件，它通过官方开放的接口进行制作，目的是方便玩家更个性化地设定自己的界面及操作，如果你玩过EQ2，想必也能看到类似的插件。有人预测过《魔兽世界》在中国有N种死法，其中之一就是死于外挂。现在《魔兽世界》里看不到外挂，UI却大行其道。在这里，堵与疏是一个互动的关系，可在2006年，我们没有看到多少国内游戏开发和运营者从中得到了启发。

V Vivendi Games

Vivendi Games（原VU Games）是暴雪娱乐的老东家，在2005年发布新一年度的财政报告时，它们戏剧性地扭亏为盈，实现了4100万欧元的净利润（前一财年亏损2.03亿欧元），这一切都源自《魔兽世界》这个有数百万注册用户的虚拟帝国。自这一利好的背后，是频频传出的暴雪打算把所有经典游戏的续集都开发成网游的新闻。

W 问道

在游戏圈子里，有的运营商喜欢炒概念，有的运营商喜欢说狠话，还有的运营商在悄悄赚钱。《问道》，一款名不见经传的Q版网络游戏，刚刚庆祝了它同时在线人数突破40万人，甚至连它的私服都在庆祝突破5000人在线大关。每一年都有这样一鸣惊人的网络游戏明星，而它在免费游戏领域的旗帜作用显然刺激了许多运营商。到2006年年末，你会看到有的免费游戏开着收费服，许多收费游戏开着免费服，还有的收费游戏摇身一变出了个大同小异的免费版。总之在盈利模式上，大家都在“问道”。


《问道》，异军突起的明星

X 性丑闻

今年最轰动的网游事件是什么？相信任何一个关注网络游戏的人都会把选票投给铜须事件，两个网游玩家的那点事儿引发了社会事件，连美国的主流报纸都报道了。实际上，中国网民的道德问题已经不是第一次被搬上台面，当铜须等事件触及到广大网民的道德底线时，热烈的讨论也就毫不意外了。当然，这不光是关于当事人的道德讨论，如果你看100个贴子，起码有90个属于隔岸观火和幸灾乐祸的。

Y 野游门

在外资企业就高贵些？所谓的“野游”事件就发生在这样的“假设”下。据报道，几个日资企业的女白领受到媒体邀请参加野游活动，可能没有在活动的安排中感觉出自己的优越感在何处，于是提出各种无理要求，造就了著名的“野游”事件。其实这件事情和今年的网络游戏大事关系也不大，但既然出了铜须这等“好事”，想必给2006年再留下这样一桩奇闻也不算过分吧？

Z 征途

提到《征途》，就不得不提到史玉柱。作为中国最会炒作的商人之一，人们都知道他在脑白金上的“传奇经历”。或许是考虑到国家对保健产品的关注，史老板开始把他的资本转投到网络游戏上，这就铸造了2006年《征途》这样一个网游“奇迹”。史玉柱依靠他非凡的营销理念把这款二流网游运营到了数十万人同时在线的规模，这种营销方式就是——免费、自由PK、收钱卖装备！有人说，《征途》这样的做法谁不会，不就是不要脸么？这就涉及到人身攻击了，大家还是自己体会吧……


《征途》，一款不需要形象的游戏

■类型：在线角色扮演 ■制作：IMC Games/HanbitSoft ■运营：第九城市
■游戏状态：近期内测 ■官方网站：http://ge.the9.com

革新的多角色操控

《卓越之剑》职业特色一览

■上海 雷斯林

MCC，是多角色操控系统（Multi Character Control）的简称，也是《仙境传说》的制作人金学圭主持开发的网络游戏《卓越之剑》（Granado Espada，以下简称为GE）的代表性创新。这一创新实际上就是GE的招牌，在第九城市签下的数款韩国网络游戏中，也许这是最能让人眼前一亮的一款。

不一样的职业选择

GE的基本职业设置看起来还算传统，共有战士、巫师、道具师、火枪手和元素师5种。

战士。战士是唯一可以使用剑、刀、斧、手枪等大多数武器的职业，拥有最多的战斗姿势和最华丽的连击动作，繁多的连击技能可谓战士的招牌。

巫师。巫师掌握着巫术和神术，虽然论攻击不是最强的职业，但拥有多种攻击、辅助、诅咒魔法的巫师是敌人的大麻烦，其终极魔法姿势甚至可以让他们悬浮在空中与敌人作战。

道具师。道具师是个奇特的职业，他们无法直接和敌人战斗，但作为唯一的治疗职业却是冒险中最不可缺少的伙伴。由于能够埋设陷阱和构架战斗设施，道具师也并非离开了队友就会陷入生存危机。

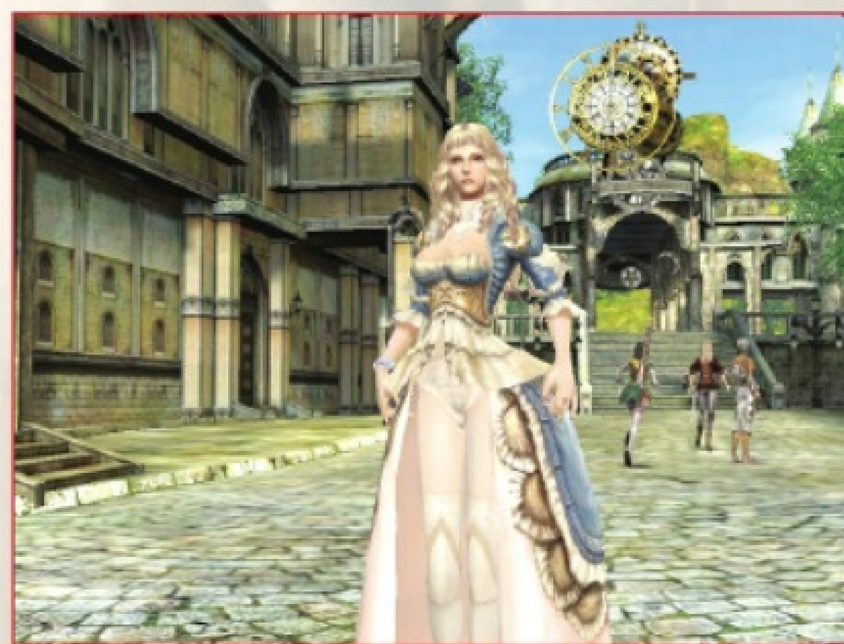
元素师。元素师掌握着火焰、冰寒、雷电3种属性的魔法力量。在其终极魔法姿势的配合下还可同时将3种属性的魔法结合，施放出恐怖的攻击魔法。元素师拥有最强、最华丽的魔法，是一个完全的攻击性职业。

火枪手。火枪手只能使用各种枪支作为武器，但左轮枪、后膛枪、来复枪等火器让他们成为唯一拥有远攻能力的职业。他们不但是最好的狙击手，而且配合热武器强悍的独有能力甚至可以将敌人一击必杀——就像现实中的火枪手那样。

进入游戏，玩家可以通过两种途径建立角色：一是自建基本职业，即在游戏的5个基本职业中进行选择；二是通过一定条件收集NPC职业。收集NPC听上去有些难以理解，实际上它也是GE中的另一大特色。在以往的网游中，NPC只负责售卖装备、接取任务，而在GE中他们中的一部分则是可“收集”的，一旦你可以选择并控制这些NPC职业，就可以像基本职业那样进行角色培养。由于每名NPC都拥有他们独特的个性以及装备、技能，这就相当于每名NPC都是一个全新的职业。在目前版本最新的韩服，游戏已经开放了超过30个可供收集培养的NPC，加上5个基本职业，他们构成了目前为止最为庞大的网游职业系统。

所谓多角色操控

就操作感觉而言，MCC代表的是一种新的游戏体验。在以往的网游


这是GE最早发布的一批游戏图片之一，华丽的欧洲服饰令人着迷


一个标准的3人团队，GE的特色之一就是可以同时控制多个角色


巫师的魔法、火枪手的远攻，配合作战技巧多


城镇设计极为复杂，这是许多韩国游戏所不及的


一个有特点的NPC就可能是你可选的一个职业，这组成了GE中庞大的职业系统


大规模战斗非常讲究战术配合，不是一般的群P可比的


一支远攻火枪队是很可怕的


有些职业只适合打某个Boss，但培养他们却是很有必要的

中，尽管单个角色有许多技能、可以做许多事，但在同一时间玩家只能操纵一名角色进行游戏活动。而多角色操作意味着你可以控制3个角色同时针对一个目标展开互动。多样的动作组合带来的是变化多端的战术，可能你熟悉了这样的游戏过程：在一个等级阶段控制一个职业，你一般会有一套成型的战术，按顺序施放技能即可。在漫长的练级过程中做这样的重复劳动未免有些索然无味，而MCC系统在允许你操控多角色的同时，也迫使你在对付不同怪物时因地形、怪物能力和各角色站位的不同要及时调整战术。可以说，这样的设计更考验各位的脑力了。

当然，玩家并非一定要亲力亲为，全程控制手中的3个角色。游戏允许你在某些情况下将其他角色交由电脑自动掌管，让各角色能够有效地战斗，因此新手们也没有必要害怕初入游戏会变得手忙脚乱。但MCC体现的实质其实是职业的互补性，这一特性本身为玩家提供了选择3人团队组合时的乐趣。怎样的团队组合适合近身打怪，怎样组合适合打远程怪物，怎样的团队适合打Boss……诸多有针对性的战略战术是你升级路上必须要考虑的，而不仅仅是机械地战斗、战斗、战斗。

为了让玩家有更多的团队组合选择，游戏提供了单个账号多达36名角色的储存功能。在刚进入游戏的游戏大厅，你所收集和培养的所有角色都罗列在此，你可根据当前要进行的游戏内容选择3名角色进入游戏。此外，你并不需要担心管理不好这一大家子，每位玩家的所有角色将采取家族式管理。玩家首次登录游戏时会被要求取一个家族名字，此后这个名字将作为"姓氏"跟在角色名后面。如你会拥有一名叫作"华莱士·月光"的战士。

职业平衡问题

职业平衡在网游设计中是个敏感话题，也是最令游戏设计师们矛盾和头痛的问题。一方面设计师们总想设计出更多样化的职业体系，另一方面又担心各职业间会变得强弱分明。由于有MCC的设计，GE中这个问题并不值得担心。因为玩家的战斗力更多体现在3人团队的综合实力上，而非单枪匹马。而且在GE中，一个职业更多的是以其功能性作为设计标准，各个职业被设计得更有针对性，可能他们是针对某类怪物、某张地图或大型PK等。正是这样的思路令GE中没有直接的平衡性问题，只有职业的冷门热门之分。所谓热门职业，只不过是他们适合在更多的地图和任务中出现，冷门职业则在某些地图的活动中起着关键性作用。



大规模战斗的设计

由于单个玩家可控制更多角色，因而游戏中很容易出现数十名角色相互争斗的场面。这样做在大规模战斗上的好处是显而易见的，起码一场大型战争很容易就能组织起来。实际上，由于角色的掌控者不需太多，战斗场面就更容易控制，避免了大家一哄而上打乱仗。在韩服和日服最新开放的公会据点战中，玩家们往往可以极有秩序地组成队形开战。常常可见一排战士站在前方挡住敌人的冲锋，一排火枪手在后排远程攻击，炮兵队长可以超远程发炮，莉萨和女海盗伺机上前近身偷袭——一切都显得井然有序。在这些战斗里，单个玩家的3人团队往往呈现纯职业化倾向，即3个角色全为战士或巫师，因为这样更有利于控制。

可以看到，GE不只是一个华丽欧美风格外表下的传统"泡菜"，MCC为游戏注入了活力，这或许是新一代韩国网络游戏值得关注的一种变化。P

■类型：在线角色扮演 ■制作：Blizzard Entertainment ■运营：第九城市
■游戏状态：收费运营 ■官方网站：http://www.wowchina.com

大话G团
《魔兽世界》G团的组织与管理

■晶合实验室 Littlewing

说起G团，对《魔兽世界》（以下简称为WoW）玩家来说不能算是新鲜玩意了，所谓G团，就是用金币取代DKP，副本中的每一件装备都标价拍卖，卖出后将拍卖所得平分。要说这G团现在可真火，只要你一进游戏，林林总总组织G团的消息立刻开始在组队频道里滚动，你该何去何从？今天，我们就聊聊G团。

G团的组织

G团比不了公会Raid，对于后者，会员会一个个削尖脑袋往里挤，前者的话你就要会吆喝。比如你喊："有去废墟的么？"这一句话你的G团基本就黄了，因为看起来你就没底气。就算只有你一个人，也要喊："废墟强力G团，2小时刷完，没经验的免谈，来的贴装备。"为什么要贴装备呢？其实，无论来的人装备好坏一般都可以组上。装备差的消费潜力大，装备好的能提高刷副本的速度，你都不会吃亏。喊出贴装备只是为了告诉来人，自己的G团要求严格、装备都不错，能顺利打穿副本。



喊人也有艺术，多久才能聚起一支队伍？

来了几个人后，第二个问题出现了，这就是职业搭配，如要杀黑龙就要有矮人牧师，要杀废墟3号Boss就要有3名术士等。G团说得直白点就是一群乌合之众，职业搭配不合理，十有八九是过不去的。参加过G团的人都知道，DPS职业好组，最难组的当属牧师和德鲁伊、圣骑士。此时你要是喊"废墟14=6，来2牧师、2德鲁伊、2圣骑士！"那你就等着吧，半个小时也未必组得起来。因为这3个职业的玩家一看，原来你一个治疗职业都没组到，还是等别的团吧。其实这3个职业中，圣骑士稍微好组一点，其次是德鲁伊，最难的是牧师，此外圣骑士和德鲁伊的数量不用太严格。所以你可以先喊："废墟差个圣骑士，马上开始！"有想去的圣骑士一看挺合适，组进去一看，原来就他一个治疗者，可人家也没骗你，没说只差圣骑士。这时想退也不好意思退，就只好等着了。以上我们提到的都是喊人的艺术，大家可以举一反三。

当然，还有种更高级的G团，由公会成员构成主力，吸引一些外会消费者加入。这时就要打出品牌，比如："XX公会高速MC G团，由Naxx一团带队，3小时结束，包杀拉格纳罗斯，现征消费者15名。"一句话，就体现出其他G团所不具备的两大优势：第一，由公会的Naxx队伍带领，节约时间；第二，可以杀一般G团杀不了的拉格纳罗斯，获得极品装备，大家自然趋之若鹜。还有一种比这更高级的Bus团。所谓Bus团，就是这个团好像一部公共汽车，消费者买票，公会开车，你花了钱只需坐着，什么事也不用干。在团里脱了装备跟着队伍走就可以了，全程你唯一要做的就是花钱买装备，但你不会分到钱。Bus团的优势在于，你可以去一些在小公会没法参与或小号没法参加的副本，如黑翼之巢和安其拉神殿，而且你可以快速获得装备而不需要去打工挣DKP。但Bus团的问题是，能去的都是财主，一件装备动辄拍卖到数千金币，如果你手头不阔绰，去了也只能望洋兴叹。此外由于Bus团只有30人或更少的人在打，而且他们是挣钱来的，没有装备吸引不会全力以赴，所以推进的速度一般会非常慢。孰优孰劣，就要你自己斟酌了。

G团的管理

团组好了，开打了，管理的作用就体现出来了。其实分辨G团的好坏不外乎一点：能不能打完副本，或者说高效地打完副本，所以保证效率是组织者首要考虑的。在开始前，组织者要将装备分配原则和拍卖底价说好，分配给每个组的Buff该由谁来加，引怪灭团扣多少钱，DPS第一奖励多少钱等，省得以后多费口舌。

分装备最重要的一点就是不能降

价，如果一件装备底价都没人要，一定要能够分解而不是降价出售。如一次MC G团掉落1个奥术师便鞋，起拍价200G。队伍里5名法师只有一人需要，但他又觉得200G太贵，于是说200G不要，最多出半价，团长一看没办法就降价卖了。团里的术士看出了便宜，私下一商量，2号的腿部套装归你，3号的手套归我只要……出了术士套装都不要，就等团长降价轮着拿。一来二去，一趟MC下来分到的金币连修理费都未必够。要是装备没人要当场拆了，等着捡便宜的人看到团长宁可拆也不减价，就会老老实实去竞价了。要说这个道理，就像以前上课学到资本主义经济危机时资本家把牛奶倒进大海一样，通过降价或许能收回部分成本，但以后想再提升价格可就难了，尤其是牛奶并非生活必需品。那些抢手的极品装备，如火焰之王的项圈，好比急需的消费品，是不愁拍不出好价钱的，但套装就像奶制品，不喝也无所谓。此时降价了，下一个高价就不会有人出手。当然，这个比喻和资本家没什么关系，只是一个简单的经济学原理。

副本打完了大家分钱，如果此次开出的装备很多都分解了，团员们可能会埋怨团长“黑手”云云，也为自己几个小时才拿到区区几十G叫屈。其实没有绝对的“黑手”，G团的收入完全是可控的。比如，在安其拉废墟最终Boss掉落的装备中，黑色暴风雪护腿和废墟法杖相对比较热门，而有些装备则被公认为是垃圾，但也曾有过黑色暴风雪护腿被人100G底价拿走或统御头盔拍到700G的情况。其实原因很简单，归结为两个字就是——需求。参加G团真正为了挣金币的人很少，大部分是为了装备。所以团长要切实考虑需求，规避“黑手”风险。如笔者所在的冰封十字军公会组织的MC G团就很注意供需关系，一般开打后都会在团内、公会内和组队频道喊话，告诉全服玩家：“如果你对某个Boss掉落的装备有需求，可以和团内的人商量好后到副本门口等待，到了那个Boss之前换人，杀死他之后再换回来，但金币只分给最后留下的人。”这样做，让位置的人可以不用打自己没有需求的Boss，乐得清闲，既卖了人情，又不耽误最后分钱；被换进来的人可以不用打前面的Boss直接打自己有需求的，节约时间；对于其他团员，越多的人有需求就意味着装备拍卖的价格越高，分到的钱越多——这是三赢的局面。所谓“黑手”，就是许多东西没人要被迫分解，如果你开出的东西每样都有人需求，无论开出什么你都不是“黑手”了。所以说，G团和公会DKP团不同，DKP收入是固定的，不能随便调换位置；G团的人可以随便调整，团长手黑不黑，八成取决于自己。

G 团的消费

前面说的都是针对G团组织者的，反过来，对于渴望参加G的玩家其实也有一些需要注意的地方。参加G团，首先要明确自己的需求，要想清楚自己必须要拿的装备和可拿可不拿的装备。尤其在MC、BWL的G团中，可能你需要的装备很多，出一件你就想要，可能导致你花了很多钱却买了过渡装备。有时你看到自己想要的却没钱买，要么就是捏着一把钱死活花不出去。我们以MC为例，假设你是一名法师，MC里真正称得上极品的装备屈指可数。你要找到自己最急需的或者说获得后对自己实力提升最大的装备。比如，我的腿部装备还是绿色的，而项链、腰带、饰品都有相对差一点的史诗装备了，那么我就会锁定灵风短裤——在拥有的金币允许范围内志在必得。而其他一些装备则降为低一级考虑，如果拍卖超过自己的心理价格马上收手。

进了G团，先看看和自己相同职业的人的装备，比如你需要废墟最终Boss掉落的无疤者镣铐和1号Boss掉落的流沙法袍，看看团里面布衣的装备，如果所有布衣都有了无疤者镣铐或者比无疤者镣铐更好的护腕，你就很有可能只用底价获取它。所以当1号Boss掉落流沙法袍时，你就可以全力以赴，用尽量多的G去竞拍。还有一种方法，就是和竞争者私下沟通。比如你是牧师，你发现另一位牧师没有废墟最终Boss掉落的黑暗智慧手套，而你也需要它。在打到Boss之前，你就可以跟他商量，比如说：“你的手套与这个相差无几，花大价钱竞拍不合算”“你放弃黑暗智慧手套，我则让给你xx装备”或者直接说“你让给我黑暗智慧手套，我给你50G”——你通过竞拍要付出的，可能远远多于这个数字。有人会说这样做可能不地道，让其他参与者吃亏，但事实上G团就是G团，一切都是在利益最大化的基础上建立的。参加G团唯一的目的，就是用最少的G获得最多的装备，或者用最短的时间，获得最多的G。

记得G团刚出现时许多人对此深为鄙视，觉得比起公会的其乐融融，沾染上铜臭味就没了人情，甚至有的公会明令禁止成员参加G团，然而，玩家对史诗装备的需求是无穷的，G团因需求而生，顺应经济规律，又岂是个人所能阻碍的。G团最大的问题莫过于指挥不力、纪律不严、人员良莠不齐。但随着玩家装备的不断提升，副本的容错性将逐渐提高，最终TAQ、Naxx也会有成为G团的一天。而G团的高速发展对小公会有着剧烈的冲击，如果有更高效率、更容易获得装备的地方，谁还会参加公会的活动呢？所以，G团的出现也会让服务器的大部分玩家最终被几个大公会所垄断——这一切都和现实如此相似，到底是好事，还是坏事？



一次顺利的战斗不一定能带来丰厚的利润



按需索取，切勿贪心

■类型：在线策略 ■制作：因特天盟 ■运营：因特天盟
■游戏状态：近期内测 ■官方网站：http://www.inttm.com

《搏客Online》迷失世界大冒险

■北京 风飘飘

如果你没有听说过《搏客Online》，那么是否听说过“Lost World”呢？它不是阿瑟·柯南道尔爵士笔下的那本小说《失落的世界》，而是由因特天盟网络科技有限公司开发和运营的一款休闲网络游戏。尽管游戏的名字有点奇怪，但据说玩法类似《冒险岛》，到底这是一款怎样的游戏呢？我们一起去看看吧。

小型MMOG，大型休闲游戏

《搏客Online》号称是“全球首创2D横版多人在线休闲游戏”。实际上，它的主要特色就是2D横版的画面表现方式以及实现了比一般休闲游戏更多样化的玩家交流。游戏给人的第一印象就是结合了MMORPG的特点，摆脱了传统游戏大厅的概念。在游戏大厅，你看到的玩家并非只是一个简单的人物信息和头像，而是一个立体直观的人物形象，这大概能够带给你更多交流的欲望吧。《搏客Online》的画面表现在同类休闲游戏中是不错的，色调明亮又不失清新。从诡秘阴森的矿洞到轻松可爱的游乐场，多个场景地图足够满足玩家在对战中的新鲜感。

激战和任务战

游戏的对战系统分为两种模式，即激战和任务战。顾名思义，激战一定是很激烈的战斗，这一模式下个人或团队抢先完成预定的杀敌数量即为胜利。任务战则需要玩家完成系统提供的各种任务。说白了，一个是做任务，一个是PK，玩家可以在官方提供的地图里进行混战或任务战。由于这两种战斗分为个人、团队、有道具和无道具几种情形，因此不同情况下的战斗还是比较考验玩家的操作技巧的。游戏的操作由数字键1～8、动作键（Z、X、C）以及4个方向键组成，上手非常容易，打上几局之后对操作就比较熟悉了。

和许多休闲游戏一样，战斗中对道具的依赖性是很强的。游戏中的道具分为3种：服装、武器和行动工具。在目前的测试阶段，游戏里的服装开放得还比较少，但从现代时装到古代大侠装也算比较齐全，而且这个换装系统肯定会在今后重点进行扩充的。游戏中的武器分为冷兵器与热兵器两种，每种武器都各有特点，不同的搭配在对战中会发挥不同的作用。而行动工具比较有特色，除了海陆空常见的坦克、汽车、战斗机、潜水艇外，还加入了中国古代传说中的筋斗云。这些行动工具目前都已经开放了，据说今后还有更多新奇的代步工具会陆续更新。


别光顾看风景，炸弹来了！


这……难道是过山车大亨？

创造自己的家

在游戏中安家对一款休闲游戏来说还是很奢侈的，但这是《搏客Online》比较看重的游戏功能。你可以根据游戏提供的素材库为自己搭建一个小家。首先你可以选择各种外形的房屋，选好房屋后，再借助天气、植物、道具以及背景、四季更替等不同的素材，你可以建起一个属于自己的领地。这2D的房子虽说不好和大型网络游戏中的房屋系统相比，但在休闲游戏中也算是比较新颖的设计了。


腾云驾雾，四处旅行，据说现在经过的是一条比泰坦尼克号还要昂贵的游艇

建设自己的网上家园——这大概就是游戏的名称从“Lost World”变成了“搏客”却又和我们惯常写的博客有所区别的意义所在吧。

■类型：在线角色扮演 ■制作：像素软件 ■运营：搜狐
■游戏状态：收费运营 ■官方网站：http://bo.sohu.com

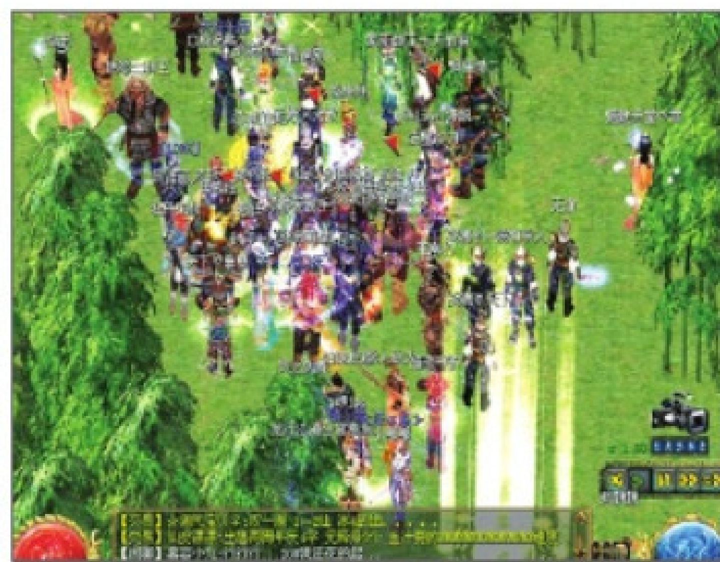
《刀剑Online》新版《干戚重生》前瞻

■北京 夜临风

搜狐运营的网络游戏《刀剑Online》正式收费已经近两年了。2006年年末，游戏又酝酿了一次大规模更新，这个版本名为《干戚重生》，之所以这样命名，是因为新版开放了一个同名副本。究竟这次大幅更新有何亮点，请随笔者一起来看一看。

1.干戚清版副本。刑天舞干戚，猛志固常在。这是陶渊明的诗中描绘的刀剑世界。熟悉《刀剑Online》背景的玩家也一定对刑天的武器干戚不会陌生。新版中，玩家就将见到一个新的副本任务——干戚重生。干戚副本是一个大型街机风格的清版游戏，拥有4个关卡，玩家基本上会按照一个固定路线杀将下去，强调战斗的爽快感，当然玩家之间的站位和配合同样重要。在遇到的敌人中，干戚及其从属的妖魔将异常强大，玩家必须凭借娴熟的操作通力配合才能取得最后的胜利。虽然副本中不出意外会有大量稀有宝物掉落，但干戚重生是目前《刀剑Online》对玩家的最大挑战。

2.天下第一帮。在以往的游戏中，帮会强大了可以争夺教派，教派强大以后却难免独孤求败，失去了目标和进一步发展的空间。但在新版中，帮会和教派都将面临新的挑战——至尊令的争夺。至尊令争夺由系统定时发动，第一次战斗至尊令会出现在一个两层设计的地图中，不论帮会还是教派，在帮战中最终能将至尊令送到指定地点的就能获得天下第一帮的称号，使帮派的实力更上一层楼。天下第一帮的成员每天能获得更多的经验和金钱，而教主更是能获得独特的称号和宝物。但当了天下第一帮也并不安稳，以后每次战争中得到令牌的帮派就成了众矢之的，总之，无休止的争斗是无法避免的。


至尊令可以让各大派厮杀一阵子了

3.高级宝石和合成。目前《刀剑Online》玩家普遍面临着低级物品多但没有用、高级物品少却不够用的问题，因此新版改善了原本的设计，新的宝石镶嵌和合成系统将加强物品之间的联系。如大量的低级物品可以熔铸后进行二次合成，变成高级宝石或更高级的材料。这可以使游戏中低级别和高级别玩家的交易更为活跃。同时，新版也推出了新的武器和套装，50级以上的玩家届时将有更多的追求，新的装备可以通过各种途径得到，包括弹奏、参悟、副本、带新人以及星月谷杀怪等。


宝石和合成系统的改进让玩家可变废为宝

4.寻宝和野外事件。游戏的乐趣之一在于探索，宝物众多的蓬莱仙岛将在新版中开放，迷雾重重的仙岛中危机重重，但也有大量奖励在等待玩家的光临。刀剑江湖同样不能缺少野外奇遇，与蓬莱岛的探险一脉相承，新版本中系统在野外幽深处加入了神秘财宝、雪莲人参等隐秘宝藏，让玩家时常有惊喜的发现。同时你还有可能路遇异人，得到不同的悟性和属性的提升。但异人都是神龙见首不见尾的，他们的现身只有很短时间。


新副本的难度很高

5.司鼎竞选。对玩家来说，99级是一个结束，也是一个新的开始。声望系统的加入就是让大家在游戏里多留一段时间的保证。新版本中，所有99级玩家都可以各显其能，用金钱、悟性、经验等在司鼎处换到地区声望。随着地区声望的提高，玩家可以获得99级独有的套装武器、高级技能。声望最高的玩家甚至可以取代司鼎的位置，为所有侠士所敬仰，而相应的各大任务中也将出现他的名字。这样的荣耀，你是否十分期待呢？

■类型：在线体育 ■制作：SonicAnt ■运营：久游网
■游戏状态：11月30日公测 ■官方网站：http://soccer.9you.com

《劲爆足球》公测版全新体验

■安徽 牙牙

《劲爆足球》已经于11月的最后一天开始公测了。如果说内测时的游戏一直在调整球场内的细节，那么公测版本的《劲爆足球》则以更华丽的画面表现给玩家留下深刻印象。

球员闪亮登场

游戏现在加入了一段电影式表现，在比赛前，游戏不再是单调的直接开始比赛，而是以镜头特写对准两组队员，一开始就让比赛充满了对抗的味道。当一方队长在镜头结束前做出一个轻微的挑衅动作后，游戏正式开始。像真实的电视转播那样，比赛中加入了很多人物特写。胜利一方的欢呼雀跃、失败一方的沮丧失落都实时表现出来，对比赛气氛的烘托比以前好多了。

新球场，新感觉

公测后游戏添加了一张新的比赛用地图——Alley。Alley的直译是小路，其实就是我们常说的胡同。因为《劲爆足球》强调的是小场足球赛，在什么地方都可以开展，Alley地图就是一个居民区附近的小场地，并且没有一点的都市的味道，周围只能看见篱笆等植物，和以前的众多城市场地相比，倒是可以带来一些不一样的感觉。

和比赛开场时的电影效果一样，一些旧有场地的效果也有所改变。比如很多人喜欢的Club-X，大家都知道这是一个室内的舞台式的比赛场地，和以前冷淡气氛大不一样的是，新版本中你完全可以通过场景中的乐队、焰火、大屏幕等动态元素感受到这个场地刺激的气氛，仿佛一个进球就可以引爆全场。

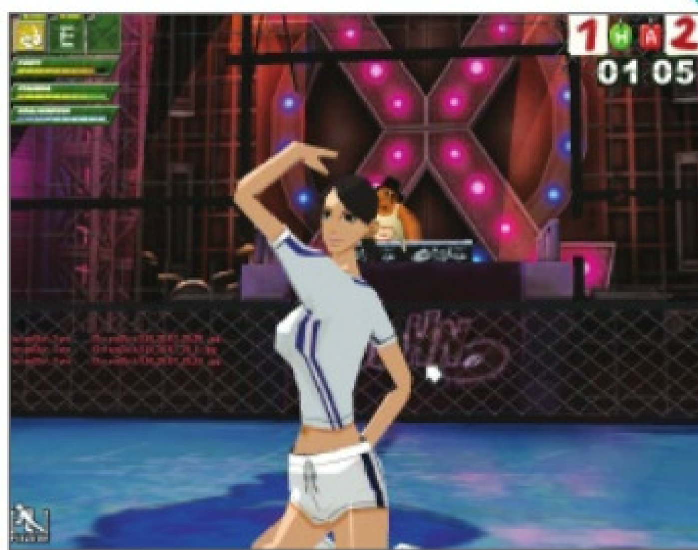
此外，《劲爆足球》免费后的重要变化就是增加了大量的新首饰和道具。新版本中，玩家对穿着、首饰上的需求得到了极大的满足，你甚至可以戴着耳钉上场。整体而言，更新的道具日韩风很重，希望今后能有一些国人喜闻乐见的道具可以选择。

进攻进攻再进攻

在对战中，新版本开放了各职业新技能，如前锋的暴风突袭、中场的秒传、后卫的飞翔战斧，此外，守门员还有一招UFO射门绝技。这些变化让球场上的进攻路线大为丰富，每个位置上的球员都有射门的能力。体力对《劲爆足球》中的职业非常重要（体力也是各职业能力差别的一个重要指标，决定了他们不同的职责），游戏在新版本中就提高了所有队员的体力，因为鼓励进攻是玩家们最愿意看到的变化。

此外，新版本中还加入了内测中一直没有开放的好友系统。大家都知道《劲爆足球》中团队配合的重要性，所以结交朋友、组成自己固定的班底是十分必要的，而好友系统可以让我们清楚地看到自己朋友都在什么频道、什么房间。另外，公会系统也开放了。一个活跃的公会可以组织各种内部比赛，也可以和其他公会打对抗赛，这些活动都是提高个人技术的好途径。

好了，如果你对游戏感兴趣，就穿上钉鞋跑起来吧！


球员登场现在有了大特写


街心公园场景看起来很舒服，选这个场地比赛的玩家可真不少


这就是“胡同”场景，看着亲切吧？


仔细看，这位球星就戴着一副耳钉，摇摆起来是不是很酷呢？

■类型：在线策略 ■制作：KOEI ■运营：盛宣鸣
■游戏状态：11月16日公测 ■官方网站：http://www.dolchn.com

《大航海时代Online》公测新三国漫谈

■北京 浪子韩柏

众所周知，《大航海时代Online》（以下简称为DOL）公测是以六国模式开局的，相比内测时增加了荷兰、法国、威尼斯3股新势力，这样的内容扩充使国家间的平衡发生了很大变化。下面仅就新三国进行简单的分析，希望新人们可以简要了解到这3个国家各自的优势。

一、荷兰

首都：阿姆斯特丹；**领地港：**海尔德兰、格罗宁根；**基本国策：**保证波罗的海，与英国争夺北海霸主。

荷兰只有1个本处港和两个领地港口，但这3个港口之间相距非常近，可以说是所有六国中最便利的本国三角贸易区。来回绕港的时间最短，在相同时间内就能获得更多的商品补给量。阿姆斯特丹特产丰富，出产荷兰印花布、麻布料、羊毛布料3种纺织品，对纺织商非常有利；海尔德兰是重要的食品港，有鸡和羊两种家畜以及3种食品，是锻炼烹饪技能的好地方；格罗宁根特产虽不多，但出产毛皮。因为地域的关系，游戏初期的汉堡、不来梅、奥斯陆等北海城市是荷兰的同盟港。汉堡是著名的铸造港口，不来梅拥有小麦，奥斯陆则是著名的纤维和工业品原料港。综上所述，如果选择荷兰开局，以食品商、纺织商以及铸造商较为理想。另外阿姆斯特丹出产水晶，对宝石商也很便利。由于铸造的便利，军人选择荷兰开局也不错。相对来讲，荷兰不是冒险家的乐园。

二、法兰西

首都：马赛；**领地港：**加莱、南特、波尔多、蒙彼利埃；**基本国策：**结盟强国，争夺意大利西海岸。

法国拥有1个本处港和4个领地港口，势力很大，但遗憾的是被分割为地中海和北海两个部分，好在它有自己的优势——家畜买卖只有在马赛王宫里孔德公爵处学习，外国人要很高的正装度才能进入。法国人以食品商起家较为有利，因为南特是著名的食品原料港；加莱拥有牛，可用它来制作奶和奶酪，嗜好品方面则拥有苹果干——这可是如今DOL里唯一卖苹果干的地方，它是著名料理——苹果猪排的必备原料。另外，南特和波尔多的小麦和葡萄酒、蒙彼利埃的葡萄干、马赛的白兰地都是锻炼工艺的好原料。外加著名的《秘传制酒·第二卷》在欧洲只有法国人能投资，所以法国人在锻炼工艺上的优势还是很明显的。此外，游戏后期的加莱会出产独家特产——葛布兰织锦，对于法国的纺织商来说无疑是一大利好消息。总的来看，冒险家在法国没有明显优势。因为距热那亚这个早期刷军人任务的天堂最近，而且对以后大海战中争夺热那亚也非常有利，所以法国的军人也有一定优势。

三、威尼斯

首都：威尼斯；**领地港：**扎达尔、拉古萨、的里雅斯特；**基本国策：**控制东地，争夺地中海。


终于可以站在威尼斯最著名的圣马可广场，体会别致的意大利风情了

威尼斯独霸亚德里亚海，又拥有同盟港安科纳，基本不用担心其他国家来抢港口。威尼斯对纺织商非常有利：安科纳的鸡可以拔鸡毛，扎达尔有鸡和山羊，威尼斯的蕾丝花边也是重要的纺织原料。因为地缘优势，威尼斯又是最靠近东地中海阿拉伯圈的势力国，所以去东地刷土耳其地毯是最方便的。如果选择工艺商路线、后期转职到宝石商的话，威尼斯也可以因为靠近东地而得到最好的销售渠道。称霸东地、刷宝石港口也是暴利行当。威尼斯出产的纺织品、工艺品、美术品，配合高会计、高社交以及高取引技能，在周边的领地就能获得丰厚的利润。总之，在威尼斯选择军人的话，雅典是个不错的任务地点，只是上手难度略高。如果选择冒险则有地域优势，可以率先去东地刷冒险任务。

对新人来说，荷兰的商人优势比较明显，法国的交通略显繁琐，而威尼斯则需要孤独奋斗，一般是高级玩家的选择。总之，新三国比老三国并没有什么优势，但乐趣很多。

■类型：在线策略 ■制作：CCP Games ■运营：光通通信
■游戏状态：收费运营 ■官方网站：http://www.eve-online.com.cn

《星战前夜》战例战术分析

■北京 阿拉罕雄狮

在如今的《星战前夜》（以下简称为EVE）中，公会间的舰队战已成为所有军事冲突的主要形式，超过500艘战舰的大会战也不是什么稀罕事了。参加这种人数在3位数以上的大战是件激动的事。不过就算再了解理论的战术高手在实战中也可能因为一次头脑发热而作出错误决策。本文就以一场典型的大会战为范例，分析双方战术指挥的得失，以鉴来者。

10月30日卡彻星域会战

目前北盟-PIBC联盟在与东共和巴贝尔联邦的冲突中一直占上风，这主要是因为他们在经济和兵力上的优势，但也有指挥上的优点，10月30日夜在卡彻星域爆发的PIBC与东共间的冲突就可看出这一点。这一战是由东共主动挑起的，东共和巴贝尔联军在当晚早些时候组织了约120艘战列舰突袭V2-VC2空间站。PIBC反应很快，立刻组织了约60人的迎击舰队。双方在V2-VC2星系附近展开小规模交火，由于PIBC部队集中，战局有利，东共的外围侦查舰队不得不撤回V2星系布防。但接下来PIBC在进入V2-VC2星域时受到东共联军的阻击，不仅折损数艘战列舰，且兵力不足东共的半数，不得不跳离到安全点并躲入空间站。其后不久PIBC增援部队抵达V2-VC2附近，进入V2星系的舰队受命后撤集结。东共舰队分兵追击时，在8B-0YA星系遭遇PIBC主力，双方兵力比为60比130，东共不但兵力不足，位置也相当不利，最终东共舰队在损失半数战列舰后选择撤退。从整场战役来看，东共和PIBC投入的兵力总数相差不大，东共劳师远袭却没有投入足够的兵力，失利本就是预料中的事。在具体战术指挥上，东共行动急躁，指挥不统一，在V2-VC2星系伏击时错失良机，未能对PIBC先头部队造成致命打击，并让其摸清了自身实力。PIBC前锋舰队撤退时东共又分兵追击，导致遭遇PIBC主力时兵力严重不足，阵型混乱，在短时间内就受到沉重打击，不得不黯然撤退。在这场战役中PIBC舰队果断的行动和统一的指挥，以及东共舰队行动前和行动中暴露出的许多问题都值得我们深思。

战术反思

在目前的国服EVE中，北盟-PIBC联盟在战略和资源上拥有巨大优势已经是不争的事实，东共和巴贝尔联盟在这种局势下主动出击争取一些战术上的胜利没有多大必要，甚至可能自损实力。从卡彻会战来看，东共在如此严峻的局势下也没能完成内部整合，甚至出现指挥协调不统一的问题，不得不令人感到遗憾。而PIBC在集结人员、补充物资等方面做得很不错，在被动应战的情况下可以在短时间内集结起和对方相当的兵力就是最好的表现。东共在战术表现上的失分主要在于：部队集结速度慢、意图太明显，导致过早遭到PIBC反击；外围侦察部队撤退太早，没有准确掌握PIBC前锋部队的数量和主力舰队到来的情报；开战前部队分散，没有在TS中形成统一指挥；压制PIBC前锋舰队后没有及时张开搜索网，防范二次增援；PIBC舰队撤退时贸然分兵，进行跳跃前没有任何侦察；战局不利时未能果断后撤，导致伤亡接近50%才撤出战斗。当然PIBC在这场会战中也绝非完美，如前锋舰队同样过于冒进，在没有掌握V2-VC2内敌方兵力情况就贸然跳跃，导致遭到伏击；主力舰队在与前锋舰队会合后不等待后续增援就发动反击，如果不是东共分兵、实际只有半数舰队与PIBC舰队交战，8B-0YA的战斗双方很可能打成均势。不过有句话说得好：“历史是由胜利者书写的”。PIBC赢得了胜利，他们在战术上的失误就完全被胜利所掩盖了。但对于希望挽回如今江河日下局面的东共和巴贝尔，对关注着南方星系的神话、R盟等军团以及所有军团的战斗指挥官来说，从这些战斗中学习经验都是必不可少的。保持冷静头脑，在战场上做出最合理的指挥，才能成为合格的战术指挥官。


V2会战的场面，双方一出星门就开始交火

■类型：在线角色扮演 ■制作：JC Entertainment ■运营：天联世纪
■游戏状态：免费运营 ■官方网站：http://www.fsjoy.com

《街头篮球》新版职业配合浅谈

■上海 老四

体育游戏玩久了，大家都明白配合才能取胜的道理。也许有人会说："配合谁不会，不就是多传少带吗？"其实配合不只是传球那么简单，而且在《街头篮球》的新版《黑色闪电》中，配合的方法也和之前有所不同。下面笔者来谈一点自己的心得。

配合的基本法

《街头篮球》里的5个职业都有特长，也各有弱点，哪个强哪个弱不能轻易下结论。一般队伍里都有外、内线之分（这里不包括3PG、3PF等特殊队伍），不要以为得分只是SG和SF的事，篮板要C和PF去抢，助攻就靠PG，每个人都要行动起来，这是打配合的基础。

先说说C。C的篮板数值最高，应该发挥他的长处打内线、抢篮板防守对手的内线。有的C篮板看起来很强，可一点进攻欲望没有，个人认为这不是一个球星的表现。在抢篮板的职责之外，能得分就得分，能挡拆就挡拆，这都会给队友创造机会。PF是一个很酷的职业，因为他会自由灌篮，可以随时摆各种Pose，但不要灌到对方的C或PF头上，这样的冷静头脑还是很重要的。SF是得分机器，谁都承认SF的得分手段多、得分能力强，可SF也不能仗着自己的得分能力不管其他人是否有空位，球到你手里必须要完成一次进攻。PG的特长是组织，有的PG认为我的任务就是组织和助攻，所以全场一次也不出手，其实果断出手也是有神来之笔的，不是说PG就一点得分能力也没有。SG的拿手好戏是投3分，但笔者看到有的SG心中没有S这个键，只有A和D，这大概就是一些SG虽然3分能力高、命中率却不到40%的原因。个人认为，命中率不到40%的SG形同虚设，这个数值不能再低了，笔者的PG和SF去投3分命中率都在44%以上。

职业间的配合

现在谈谈各职业中的"黄金搭档"，因为1对1时没有搭档，只有对手，所以我们就从2对2说起了。

2对2：有多种职业搭配，如2C、C+SG、C+PG、C+SF、C+PF等。但问题是，这些组合的长处越突出，短处也就越明显，因此我们要在技术都过得去的情况下找到相对合理的搭配。以前SG的3分命中率很高，所以2SG组合比比皆是，也是很有效的组合，但在《黑色闪电》中SG的命中率被改低了，再加上各职业的防守能力普遍提高，这种组合就慢慢少了。因为没有空档就没人敢投3分，PF+SG或C+SG、强PG+C或PF组合慢慢多了起来。SF因为防守能力不强，所以算不上主流对友，但如果要和内线配合，还是很好用的。笔者推荐的配合就是这样内线+外线的配合。

3对3：其实2对2不能很好地体现出配合的作用，真正的配合还是要打3对3。就像很多网游里的PK一样，近战是对抗的关键。《街头篮球》中的远程职业有SG和PG，近战职业有C和PF，SF则两者兼备。你的3名选手中起码要有1名近战和1名远程，剩下的1个人可是中坚力量，笔者推荐的就是SF。他的能力平均就是特点，有SF在场上，攻击力加强了，防御也不差。SF的速度可以和SG相比，盖帽、弹跳还比G类角色强不少，所以SF的走红是个趋势。笔者推荐的组合是：C（PF）+SF+PG（SG）。

以上说了几个职业的配合，还有很多组合在这里就不一一列举了。个人经验对大家终究是个参考，重要的是对你能有所启发，举一反三。



每个职业虽各有长处，但该出手时就要出手，不要死搬教条



赢球最终还是要靠配合，上了场就应该只记得自己的长处和短处，忘记自己是什么职业



都市新元素

《都市2046》地图与武器更新概览

也许我们都过着平凡的生活，很少遇到来自恶势力的威胁；也许我们心里都埋藏着理想，渴望做一个英雄在城市里冒险。《都市2046》是广州数据通信运营的一款独特的网络游戏，它以神秘的2、0、4、6这4个数字刻画了一个值得去冒险的世界。不论这是个“英雄城市”还是个“恶棍都市”，你都可以参与其中。近期，游戏推出了一系列新地图与新武器，为都市带来了新气象……

■河南 艺菲



1.在游戏中待过一段时间的玩家，想必已经游历过升龙、朱雀、玄武等俱乐部以及市中心，一些玩家甚至也对神秘的虎符俱乐部有些许了解，而新地图开放的虎符总部自然是有很多人听说过而未曾到过。



2.笔者要重点介绍的是虎符的B3层。这是一个被称为“死亡之地”的禁地，等级较低的玩家就不必尝试进入了，因为里面有很多120～180级的Boss级怪物。但即便是高等级玩家也要完成虎符总部B2层的任务后，方可进入B3层。



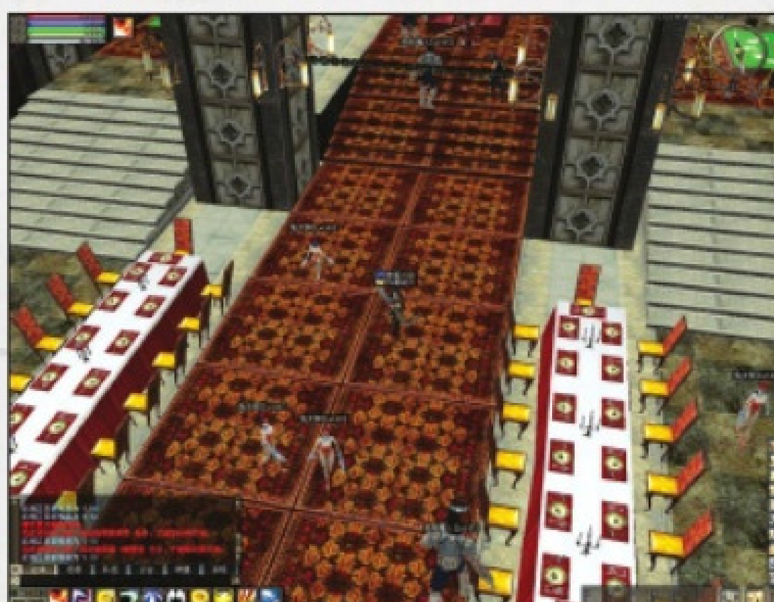
3.首先你会进入初入室，在其两侧分别是天左室、天右室、泽左室和泽右室，往后面走还有八卦室、地中室等区域。蛛网密布、钢管林立，斑驳的地面仿佛在诉说无尽的故事。这里有凶恶的丧尸、木乃伊等厉害的怪物。



4.怪物的攻击方式各不相同，有的用剑，有的用刀，有的则靠蛮力。他们大多在100级左右，而纹身女灵等更厉害的Boss则藏在地下图书馆和财团里。他们有的会远程投掷，有的会火球术，与它们战斗可要加倍留神。



5.新开放的区域有一处休闲中心，虽然名为“休闲”，实际上却让人轻松不得，因为它是怪物们的休闲中心，他们在那里算计着一个个攻击人类的计划。休闲中心共有3层，首先你要完成地下活动指挥部的入侵任务才能进入1层。



6.完成了地下活动指挥部的搜查任务后可进入2层，这里分布着几间员工休息室。3层不仅有员工休息室，还有餐厅、吧台以及会议室。3层的怪物很多，最终Boss是170级的恶魔至尊阿兰提斯，他的连续回转攻击还是很厉害的。



7.与新地图同时推出的是几十种属性+7的武器，武器的针对性很强，面向不同职业的玩家。对于武道会、奕剑门和藏弓阁的玩家来说，有9种新武器可以选择；对于以法术著称的达摩馆玩家来说，因为武器是法术的辅助，所以只有5种新武器可选。



8.为了让武道会的人物发挥更强的威力，所有属性+7的武器均为各类拳套，如重钛银拳套的防御力为7、命中率为11、回避率为-2，最高攻击可达121；另外还有一件防御力最高为9的极品重独角兽拳套，其最高攻击可达163，这极有可能是目前玩家的首选拳套了。



9.奕剑门的玩家数量众多——尽管这是一个在都市间发生的游戏，但剑和刀依然是强有力的武器。新武器中白龙剑的防御力为2、命中率为16、回避率为-2，最高攻击可达153；极品潜龙刀的防御为4、命中率为11、回避率为-12，最高攻击为195。这些新极品都叫人心动不已。



又到一年回首时——2006年电竞大事记

■电竞中国 漠东

引子："登东山而小鲁，登泰山而小天下"，孔夫子是这样形容他心中巍然泰山和俯视天下的感觉。人们也许只有登高才能望远，才能感受到广阔的天地。中国电竞事业在2006年无论是影响力还是社会关注程度都有大幅度的提高，行业规范和制度的推出更是让从业者开始期盼2007年，更多的人已经开始真正意识到电竞的意义并投入到这项竞技运动中来。回首过去，电竞俨然已经登上东山，小鲁近在咫尺。而距离泰山，还有好远好远。电竞荣光的背后，是其前进和攀登的步伐，希望、荣誉伴随着汗水和艰辛。对于电竞的"登泰山"，中国还只处在高山仰止的路上。

面对烫手而又温软的2006，我无力用心灵去体验，因为那必将触痛我脆弱的电竞信念，我必将痛哭流涕，那就让我再试着用笔，用所谓"评论"来纪念那些必将在未来成为"年代久远"的事件……

wNv两夺世界冠军

"一个中国人是龙，几个中国人是虫。"每一次中国电竞团体的铩羽而归都似乎笼罩在这个魔咒之下。但在2005年末、2006年初，中国CS战队wNv用自己的实力和自信打破了曾经挥之不去的困扰，他们获得了WEG第三赛季的冠军，这也是中国CS史上第一个男子世界冠军。这光辉一刻绝不仅仅属于wNv俱乐部自己，它更属于每一个挚爱着电竞的人们。而当wNv.Gaming再次举取WEG MASTERS冠军奖杯时，他们成为了世界的焦点。wNv在WEG的两次比赛中表现几乎完美，尤其是在WEG MASTERS上，世界大牌战队云集，实力非常接近。



wNv为中国CS圆梦

wNv像是一只载满希望的小船，在电竞这片汪洋大海中颠簸流离。曾经的苦和累没有人知道，一直的信念没有人相信，但是他们毅然走了过来。回顾整个WEG的比赛，我们可以清楚地看到wNv成长的路线，在这个阶段，强盛而且稳定的特征始终能在wNv身上得到印证。

《鲁豫有约》为中国电竞世界冠军制作专题节目

世界级传媒巨头凤凰卫视在2006年3月中旬主动联系到国内电竞媒体，表示希望能制作一期《鲁豫有约》，采访目前在中国获得过电子竞技世界冠军的明星，展示一下他们的生活和奋斗历程，从而引导更多的人来正确地认识和对待电子竞技。最后，远在四川的孟阳（RocketBoy）和当时正在西安备战WEG大师赛的李晓峰（WE.IGE.Sky）以及将要奔赴杭州参加WEG大师赛的wNv.Gaming（2005WEG第三赛季CS世界冠军）先后赶到北京，一同参加了这期节目的制作。


鲁豫采访wNv.Gaming

广电总局2004年5月对"游戏类节目"的封杀令让电子竞技产业链失去了极为关键的电视传媒这一重要环节。电子竞技要发展，除了通过网络、平面以及其他网络流媒体等各种形式的宣传之外，最需要的助力还是应当来自电视媒体。这次凤凰卫视关注电子竞技，是2006年中国电子竞技发展的重大事件。凤凰卫视招牌节目之一的《鲁豫有约》正面传播电子竞技，将会对业界将产生巨大的影响，让更多的的社会大众从节目当中了解和认识电子竞技，让更多的投资者坚定投入电子竞技产业的信心。

NiP、3D相继访华

遥远的2001年，NiP和X3之间的经典之战被人们传颂至今；2003年，继承了NiP血统的SK访华让所有中国Fans为之痴迷；而2006年，重组的梦幻忍者NiP也来到了中国，可这些CS之神的"中国秀"却不算完美，因为华贵的欧洲霸主缺少了北美独有的那种狂放气质。终于，在2006年3月10日，北美王者3D也来到了中国。NiP和3D的访华为中国点燃了2006年初的CS火焰。北京、上海、



NiP访华活动时火暴的现场


3D访华行极具中国色彩

广州、成都、西安都深深地印刻了这两支战队为我们带来的欢乐和激动。

NiP和3D的访华给中国电子竞技的发展产生了重大影响，尤其是他们自身的发展过程非常值得中国电子竞技去借鉴和思考。在现在的电子竞技整体大环境下，一支战队想要拥有长期稳定的赞助是很难的，但我们来看看3D赞助商的显赫名录：Intel、NVIDIA、iceMat、Steel-Series、X-Fire、Sennheiser、PNY、HP、Subway，几乎每一个名字都是所在行业内的龙头老大，这是传统体育行业的明星才能享受的待遇。3D能享有这一切，正是他们身上那种“俱乐部要无时无刻地体现赞助商利益”带来的最大效果。

WEG高开低走

2005年初横空出世的WEG经过两个赛季的努力迅速崛起，巨大影响力也开始显现。从WEGⅢ开始，组委会将赛制由邀请赛制改成了选拔赛，采用先举行各大洲的预选赛，他们当中最强的选手和战队才可以参加复赛阶段的比赛。由于前两个赛季的比赛积累了大量经验，WEGⅢ在各方面都显示出了专业和规范，赛事也一直进行得非常顺利。到2006年杭州WEG MASTERS的举办，WEG俨然已经跻身于世界顶尖赛事。

WEG带给了比赛一种很浓的工业化、商业化的味道，给玩家带来了一种与以往电子竞技大赛截然不同的崭新感受。同时最为关键的是，WEG利用电视转播让所有的赞助商在比赛中获得了空前的曝光，这是韩国职业电竞多年的经验结晶，值得中国去借鉴。由于国内电竞环境的特殊，电竞无法登陆电视，但这反而给网络电竞媒体提供了极好的生存空间。WEG过后，先后有Rox、Neotv等多家媒体开始投入电竞。

然而在杭州的WEG2006 MASTERS后，由于各种各样的原因，WEG一直没有举办新赛季的消息。虽然有WEG韩国CJ集团20亿韩元的巨额赞助，但中国电竞的特殊环境让WEG无法立足。好在WEG用Superfight弥补了品牌的下滑，而伴随着相关组织的关系解冻，已经传来令人期待的消息：WEG在2007年将继续在中国举办新赛季比赛。



WEGⅢ决赛场地是迄今为止国内最好的比赛场地

TCL签约wNv

2006年8月23日，国内最大消费类电子集团之一的TCL集团与世界冠军wNv电竞俱乐部达成战略合作协议，共同宣布将合作开发以wNv品牌命名的竞技PC。之前IT厂商连同电子竞技选手推广产品的例子有很多，但合作范围仅限于主板、显卡之类，这次TCL集团携手wNv俱乐部深度合作品牌竞技PC，将IT同电竞的合作上升到了一个新层次，也标志着wNv俱乐部达到一个新的高度。

时至今日，电竞选手逐渐成为一种富有影响力、凭借出色的成绩赢得广泛关注和丰厚报酬的职业。而IT和电竞这两个联系越来越密切的行业，很可能在未来形成一种电竞以IT为基础，IT以电竞为技术导向的关系。相信很多人一直都认为以现在的国内电竞环境，电竞俱乐部发展是一个独立的体系，而不是像足球俱乐部那样有着激烈的竞争关系，持这一观点人群的主要论点是wNv和WE在各自领域内的一枝独秀，在某种程度上形成了人才垄断。但这次wNv和TCL的签约，却触发了新的思考。Intel、AMD、联想、TCL、华硕……这些商家相继进入电竞产业，但一家俱乐部在每个领域内只能同一家顶级厂商合作。在两到三年内，后起的电竞俱乐部将同现有的电竞俱乐部之间展开激烈的竞争，这也将促进电竞产业的进一步发展。



TCL和wNv顺利签约

首届电竞高峰论坛成功举办

2006年7月26日，由新闻出版总署、国家体育总局主办，上海盛大承办的“2006中国电子竞技产业国际高峰论坛”在上海举办。中国奥委会副主席何慧娴女士发表题为《我国电子竞技运动的现实和未来》的重要演讲，全文共分3个部分：一、电子竞技运动的形势；二、电子竞技运动的管理；三、电子竞技运动的未来。何慧娴女士特别指出：“毫无疑问，中国的电子竞技运动已透出黎明的曙光，当前中国电子竞技的发展最需要媒体的支持，尤其是电视媒体的支持。作为现在几千万参与人次的运动，如果媒体不去关注，那对于有‘喉舌’之称的媒体来说，也是一种失职。”这次电竞高峰论坛非常成功，业界得出了“传媒业是整个体育产业的推动力，对电子竞技产业更重要”的统一结论，这对电竞今后的发展能够提供指导性的帮助。


中国奥委会副主席何慧娴女士发表重要讲话



CEG分站赛制获得了成功

CEG改制受好评

中国本土第一赛事CEG（全国电子竞技运动会）在2004年起步后，采用了完全走传统体育路线的策略，但因为在竞赛机制、赛程安排、服务体系尤其是在赛事宣传和推广上存在一定的不足，导致赛事运作并不是非常成功。而伴随着赛事的进行，由于业内外各种利益矛盾的复杂发展，一些弊端逐渐暴露了出来，各种负面评论不断涌现，这也导致业界对CEG和整个国内电竞的发展前途并不是很乐观。

2006年3月开始，业内开始流传CEG赛制将发生重大变化，而在5月中旬，CEG也正式宣布了大规模的改革制度。其中用分站赛代替联赛是最重要的一条。这也意味着CEG深刻的认识到了自身发展的问题，大胆放弃了已经不适于环境的联赛制度，显示了本土第一赛事的魄力。而在已结束的北京、广州、成都3个分站赛中，CEG均得到了外界认可，在竞争超激烈的2006成为最受关注的一线赛事之一。

当今电竞赛事间的竞争已从单纯的经济竞争转向包括电竞形象在内的复合竞争，今年只是一个开始，而在明年，CEG也将实施更大力度的改革措施，这将会带给国内电竞带来一些新的东西。

“国际-国内”俱乐部合作模式受关注

年中，具有深厚背景的中国电竞俱乐部BeT正式发布了公告，宣布了最新加入的魔兽选手BeT.Sweet和BeT.Zacard，同时也表示已经和世界级电竞俱乐部SK达成正式协议，双方将共同打造横跨欧亚的国际化俱乐部。SK将完全继续拥有其旗下分队及选手的所有权，ID使用规则也和上面两名魔兽选手一样，选手仍然在现居地活动，但其CS分队将利用合适的时机来到中国并作为BeT旗下的战队参加各项比赛。双方这样的合作模式，无论是在中国电竞历史上，还是在世界电竞历史上，都没有先例。对于BeT这家隶属北京市体育局的电竞俱乐部，其主要负责人表示：中国电竞目前最缺乏的，是无法引入一种先进的属于这个行业的特有的经营理念，尤其是职业选手的生存状况一直不能好转，而大多数电竞俱乐部的发展也是举步维艰，BeT经过长时间的思考和规划，已经制定出了系统周密的发展计划，把世界级选手引入到中国只是一个开始。



挂着BeT队标的Sweet已经成为中国魔兽选手在国内的最大竞争者

“国际化”已经成为中国电竞俱乐部崭新的发展潮流。在现今电竞逐步“全球化”的时代，中国因为特殊的环境，已经逐渐显示了成为世界电子竞技中心的潜力，而中国电竞潜在的巨大市场也决定了“跨国”合作的前景将是非常光明。

wNv折戟ESWC、WCG

在ESWC法国总决赛之前，wNv在Gotfrag CS排名榜上名列首位，而在Gotfrag设置的赛前网络投票中，高达25%的网友认为wNv将获取这次比赛的冠军。然而wNv却在复赛中败于韩国战队导致未能继续前进。而在年末进行的WCG总决赛上，wNv重蹈覆辙，折戟十六强。wNv的这两次失败在国内都掀起了不小的风波，一间传出无数负面消息和指责的声音，本来口碑就不好的国内CS圈因此也更加混乱……体育比赛是由很多综合因素构成，心态因素成了决定比赛胜负的关键因素之一。wNv在两次获得世界冠军后，队员心态上未能调整好成为这两次重大失败的最主要原因。随着wNv的名气在国内和国际上的影响力越来越大，赞助商也越来越多，参加商业活动就成为家常便饭，使得原本就有限的训练时间得不到保障，造成了竞技水平的下滑。目前正在举办的wNv全国巡展活动将持续3个月的时间。但这也将是中国职业俱乐部发展的一个过程，没有这些赞助商资金的保障，职业化之路几乎不可能实现。如何在竞技成绩和商业活动之间选择一个平衡点就成了解决这个问题的关键。



ESWC出局后wNv队长Alex懊恼不已

Sky卫冕WCG2006魔兽III世界冠军

如果说2005年Sky在WCG的夺冠是横空出世的话，那今年Sky的卫冕可以说是实至名归了。从小组赛的4K.Zous和Rob到十六强的GoStop、八强的Grubby、四强的HoT、决赛的ToD，Sky几乎遭遇到了本届比赛中所有种族的实力选手。Sky能逐个将他们打败，体现了他的全面，而Sky也因此取代Grubby成为了世界第一的魔兽选手。Sky凭借突出成绩和众所赞誉的口碑，已经成为中国电竞的旗帜性人物。精神偶像的力量是无法忽视的，造星运动对于电子竞技的发展来说具有重要作用。此外，电竞明星对电子竞技的推动还在于硬件厂商看好他们的个人影响力，会寻求使用他们的名字和形象来代言，这些都会让电子竞技受到更多来自外界的关注。Sky凭借自己的努力成为中国电子竞技的明星人物，这只是中国电子竞技造星运动的开始。中国需要更多的Sky，需要更多的电竞明星。



Sky成功卫冕



星际的官渡

——WCG2006《星际争霸》半决赛战报

Legend vs Midas

■北京 LuckyChobo

WCG2006已经降下了帷幕，纵观本届WCG的《星际争霸》比赛历程，由于欧美选手竞技水平的整体滑落，高水准的对局比往年少了许多。面对强大的韩国职业选手，其他国家的选手无论技术还是经验均有明显的差距，最终韩国选手包揽三甲。来自叛逆者战队（PNZ）的罗贤（ID：PNZ.Legend，下文简称Legend）在三四名决赛中0：2负于韩国选手Midas，为中国代表团取得了第四名的成绩，同时也平了中国星际选手在WCG星际争霸单项中的最好成绩（2005年WCG总决赛中Storm曾经取得过第四名）。

一、Paranoid Android上的隔岸对峙

在三四名决赛中Legend由于严重失误而早早放弃了与Midas的第一局比赛，将全部赌注压在了第二局。虽然第二局依然是Midas取得了胜利，但Legend也一度看到了胜利的希望。Legend与Midas的第二局比赛使用的地图是“WCG Paranoid Android 1.0”，这是一张非常有特色的一对一比赛地图，巨大的裂谷几乎从地图的右上角贯穿至左下角，而双方的出生点分别位于地图右上角裂谷的上下两侧（1点与2点位置），如此接近的距离为空投战术提供了施展的舞台，而地面进攻只能通过位于地图中部一大一小两座桥梁以及左下角狭窄的小路展开。

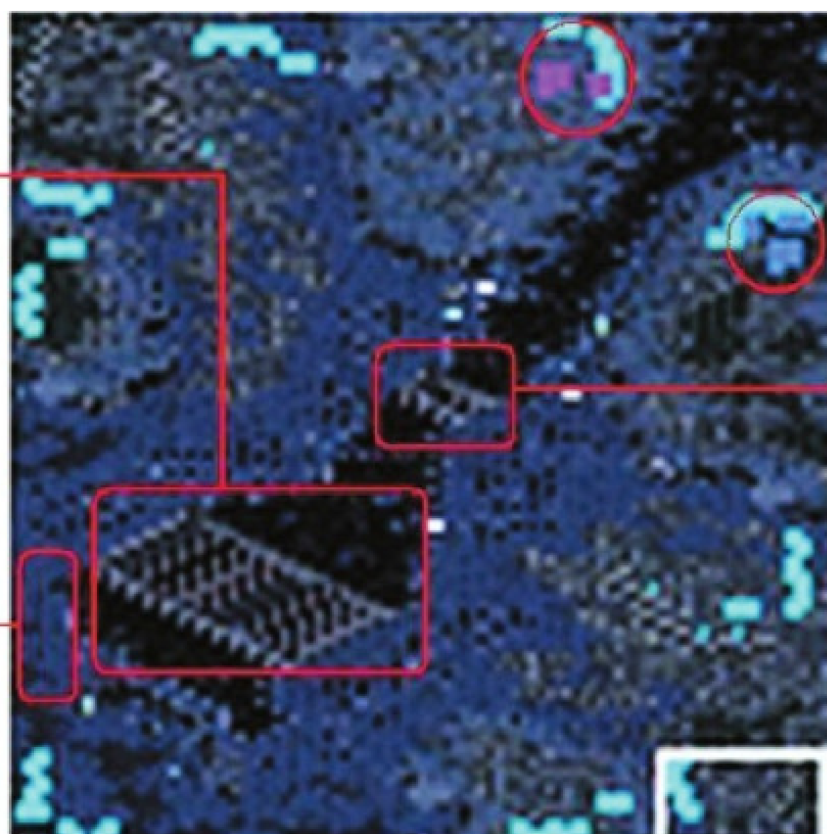
好的开局往往是成功的一半，由于目前大部分人族选手在面对神族时，喜欢在开局阶段通过机枪兵+坦克+布雷车+蜘蛛雷的方式压制对手。因此神族对人族的开局战术已由过去的单兵营龙骑士rush转变为双兵营出龙骑士，同时升级龙骑士的射程。这场比赛Legend与Midas一同为我们演示了这一战术的标准套路。Legend采用8农民造水晶（Pylon）→兵营→气矿→控制中心（Cybernetics Core）→第二个兵营的顺序开局，在控制中心完工后立刻升级龙骑士的射程。而Midas则是9农民时造补给站→兵营→气矿→重工的顺序，重工在生产坦克的同时为布雷车升级蜘蛛雷。第一辆坦克出厂后，Midas试图以4个机枪兵+坦克的组合去压制对手，通过小桥时恰好遇到Legend的3个龙骑士。在损失了一个机枪兵之后，Midas撤回己方桥头，刚刚赶来的布雷车在桥头埋下蜘蛛雷防止对方的追击，Legend则命令龙骑士驻扎在原地与对方隔桥对峙。至此度过了波澜不惊的开局阶段，两位谨



控制中心完工后Legend立刻升级龙骑士的射程









红色圆圈中分别是Midas（人族，1点位置）和Legend（神族，2点位置）的出生点，如此接近的空间位置为空投战术提供了极大的便利，而由于距离双方最近的桥梁过于狭窄，因此地面进攻的主要战场将是较远的大桥与左下角的小路



Midas一边在重工里生产坦克，一边升级蜘蛛雷

慎的选手隔桥相望，着力于发展本国的经济与科技。

在双方有条不紊的开局演练中，谨慎的Midas将4个机枪兵分为两组，留下的一个机枪兵守住进入主基地的坡口，防止对手的农民进来刺探情报，其余3人出发去2个分矿区寻找Legend的探路农民，以防止对手在自己的腹地经营一些花招（小组赛中Midas曾经被对手这样暗算而输掉了比赛）。

二、偷袭乌巢——Legend能否奇兵制胜

趁着双方对峙，彼此都不敢贸然进攻的当口，两位选手先后拓展了新的矿区。接下来的一段时间内双方均表现得非常谨慎和保守，Midas为了防范对手随后的空投，早早地将坦克和机枪兵撤回主基地布防，而Legend由于刚刚扩展了新的矿区，导致科技滞后，同时还要分兵防守紧要路口，也无暇顾及进攻对手。在经历了公式化的开局和短暂的僵持之后，双方的战术思路开始转变。



未雨绸缪，Midas提前进行了反空投布置



趁着对手布防的空当，Legend迅速扩张到3矿

Midas希望通过建立稳固的经济基础，以自己最擅长的机械化阵地进攻逐步消耗对手的有生力量。在Paranoid Android这张地图上，由于桥梁狭窄，缺少适合机械化部队展开作战的空间，但同时也使阵地防守更加稳固，因此当遇到水平相近的对手时，Midas的战术将导致战局向持久的消耗战发展。随后的比赛进程也验证了这一点，Legend始终无法冲破Midas的阵地。面对人族的“马其诺防线”，最好的方法是绕开敌人的防线，从敌人基地的内部打开缺口，当对手的主力部队四处救火疲于奔命时，正面的防线就会露出破绽。



早早回防的机枪兵在雷达的配合下干掉了Legend的第一个观察者



在空投的同时Legend扩张到4矿，利用空投骚扰乘机占矿是非常有效的套路。值得注意的是Legend防守分矿的手段，3个水晶中的缝隙只有农民可以通过，水晶后只需要一个龙骑士就可以应付前来偷袭的布雷车了

对于神族选手而言，要达到这个目的可通过运输机空投或仲裁者的传送技能（Recall）。Legend的计划是先通过空投部队打击对方的农民，同时压制对手的扩张，最后利用仲裁者的传送技能调动对手的主力，伺机突破。但显然Midas很清楚自己的要害所在，提前回防的坦克和机枪兵不仅干掉了Legend进入基地侦察的观察者，而且成功地瓦解了对方的两次空投。反观Legend两次空投只消灭了对手5个农民，自己却损失了1架运输机、2个金甲虫（Reaver）以及4个狂热者（Zealot）。Legend在这两次空投行动中都出现了不应有的失误，用相当大的代价换来了战场主动权和顺利扩张的机会。



空投之后立刻阻止对方的扩张，尽管空投失败了，骚扰的同时扩张→迅速压制对手扩张的一连串行动体现出较高水准的战术意识

利用两次空投将对手牵制住的时机，Legend先后成功地在5点和7点的分矿进行扩张。空投行动宣告失败之后，将重点放在阻止对方向9点的分矿扩张上，双方在9点分矿的坡口与大桥之间发生激烈的冲突，依靠大量坦克的火力支持，Midas不仅守住了9点的分矿，而且还顺势端掉了Legend刚刚占据不久的7点位置分矿。而Legend的部队尽管有仲裁者的掩护，依然损失惨重，战场的主动权也



看到矿区附近有蜘蛛雷，Legend立刻派遣龙骑士做自杀式攻击，蜘蛛雷在干掉龙骑士的同时也误伤了自己的农民


Midas的坦克在桥头组成了毁灭性的扇形火力网，重创敌人主力

接下来的战斗成为本局的关键点，依笔者看来，此时的Legend虽然兵力上处于下风，但拥有经济和科技的双重优势——Midas仅有9点和10点两片矿区（其余2片已开采完），Legend有3片，并且拥有对7点分矿的控制权——配合仲裁者的冻结技能完全可以依托地形阻止对方的攻势，结合仲裁者的传送骚扰，是有希望通过消耗战扳回劣势的。

当Midas率主力部队再次回援的时候，Legend迅速指挥主力部队向9点的分矿进发，而Midas留在前线的只有一队坦克。没有其他兵种的掩护，Midas的坦克部队无法抵挡神族军队的冲击，被迅速解决，Legend全场比赛第一次撕开了对手的正面防线。此时Legend分出一小股兵力攻击9点的分矿，剩余部队留下阻击敌人主力回防。在Legend的小分队攻击9点分矿的时候，一个有趣的小插曲发生了，Midas没有注意到结队逃窜的农民从战场中的心灵风暴下穿过后已是全部红血，回到矿区后被Legend的一个狂热者迅速屠杀了18个……

就此易手。

三、以静制动——Midas的制胜之道

在正面战场遭到迎头痛击后，Legend为了避免对方顺势南下，决定使用仲裁者的“传送大法”牵制对方的主力，并希望借此扳回劣势。Legend的一架仲裁者在一个观察者的引导下，避开了Midas的防空体系，将一批部队传送到对方的主基地内，并且敲掉了一个重工。在对方主力回援之后，Legend指挥着自己的主力部队干掉了对方在7点分矿扩张的农民，重新集结调整队形后，杀向Midas在9点的分矿。


仲裁者的“传送大法”实在是居家旅行、杀人灭口的上佳选择


一朝被蛇咬，十年怕井绳——Midas相当忌惮Legend的传送偷袭，开始疯狂地修建防空火力


没有其他兵种的掩护，Midas的坦克部队很快就被解决了


每场战争都会有英雄诞生，这个狂热者解决了18个农民，足以“名垂星史”

Midas显然对这样的战术套路摸得很透，解决了敌人的偷袭部队之后，所有主力迅速返回前线，果然在9点分矿与桥头之间的地带与敌军遭遇。在坦克群凶猛的火力攻击下，Legend的部队伤亡惨重，不得不放弃对敌人分矿的偷袭计划，暂时撤退。

随后，Legend再次利用仲裁者将部分部队传送到对方基地内部，

其实打到这里Legend已经注定要失败了，因为Midas此时的主力部队占有绝对优势，Legend留下的阻击部队只是充当炮灰。攻击敌人矿区的最佳兵种应该是高级圣堂武士（Templer，俗称“电兵”）——华丽的心灵风暴足以瞬间清空对手的农民——而不是个把龙骑士和狂热者组成的小分队。笔者认为正确的战术应该是派2个高级圣堂武士去屠杀农民，所有主力部队则同时退守己方桥头积攒兵力，这样将有机会拖至最后的决战。

最后的一战就这样开始了，Midas的主力回防后，迅速将Legend的部队压制住，9点分矿与桥头之间的地带再次成为了神族的地狱。经过两次绝望的冲击之后，Legend的部队损失殆尽，遂退出认输。P


这座桥头一次又一次成为神族的墓地

国王，骑士与圣杯

■晶合实验室 8神经

1991年，在街机市场非常活跃的CAPCOM公司在其著名的CPS1基板上推出了一款叫做《圆桌骑士》的动作游戏。这是一款不可多得的杰作，仅仅用两个操作键配合摇杆就实现了极具技巧性的攻防方式，深受玩家的喜爱。根据游戏的特征，国内许多玩家将其亲切地称呼为“刀剑斧”，并与《三国志 II——赤壁之战》《名将》《恐龙与凯迪拉克》并列为当时街机厅的四大“动作神作”——瞧，全是CAPCOM在CPS1上的经典作品。不过，那时年轻的玩家们都忽略了《圆桌骑士》的游戏背景。这款游戏是根据著名的亚瑟王传说改编的，游戏的主线讲述的是亚瑟王和圆桌骑士寻找圣杯并用其力量统一英格兰，亚瑟王成为不列颠之王的故事。游戏中的3位主角：亚瑟王、兰斯洛特和薄希华（亦译作帕西法）都是在欧美家喻户晓的人物，不仅在许多游戏中出场，讲述他们故事的文学和电影作品几个世纪以来更是层出不穷，其影响力被誉为仅次于《圣经》和莎士比亚戏剧。国王，骑士与圣杯，下面就让我们从《圆桌骑士》的这3个关键词来了解一下他们的故事吧。

国王——悲剧的上半环

亚瑟王，提及这个名字，就难免要探究这位伟大的国王是否真实地存在于历史上这个话题——这的确是老生常谈了，因为迄今为止也没有明确的答案。亚瑟王的传说自公元6世纪始便在欧洲流传，12～13世纪时达到了鼎盛期；至15世纪，一个叫托马斯·马洛礼的英国人撰写出散文体的《亚瑟王之死》。这部名垂青史的作品集亚瑟王传说之大全，是目前亚瑟王文学中最完整和著名的一部。在这些关于亚瑟王的文学作品中，讲述的内容主要分为3个点：一是亚瑟王前半生辉煌的戎马征战生涯，主要包括抵抗盎格鲁-撒克逊人入侵和罗马帝国的暴政，在不列颠建立起一个统一和强大的国家；二是这位老兄家中“后院起火”，他最信任的骑士兰斯洛特给他戴了一顶绿油油的大帽子；三是亚瑟王的圆桌骑士成就了寻找圣杯的伟业，不料却成了亚瑟王王朝由盛而衰的转折点。（在关于亚瑟王的作品中，还有很大一部分讲述的是一些著名圆桌骑士的传奇故事，包括曾被瓦格纳改编为歌剧的《特里斯坦与伊索尔德》，在中世纪文学史上占有重要地位的《高文与绿骑士》等，这些不在本文讲述范围内。）这当中，第一部分的征战史是许多史学家拿来证明亚瑟王在历史上确有其人的主要切入点。公元6世纪时，西罗马帝国业已崩溃，曾作为罗马行省3个半世纪的不列颠处于群雄割据、四分五裂的局面，这时又面临着盎格鲁-撒克逊人（注：此处提到的盎格鲁-撒克逊人指公元3～7世纪从北欧向英格兰移居的古日耳曼人，在许多中世



1991年CAPCOM制作的动作游戏杰作——《圆桌骑士》



纪文学作品中，他们都以残忍好杀的异教徒形象出现，这也影响到现在许多的游戏和电影作品）的入侵，可谓是危难当头。亚瑟王作为不列颠的凯尔特人领袖适时地出现了。在关于亚瑟王的文学作品中，几乎都有描述亚瑟王领导凯尔特人抵抗盎格鲁-撒克逊人的经过，但遗憾的是在严肃的史料中，关于亚瑟王的正规记载却几乎找不到。作为一个影响力不亚于亚历山大和恺撒的君王，这就有些说不过去了。

传说，只是传说而已，许多学者一度坚持这样的观点。传说的原由在于，凯尔特人在上古时代是遍及欧洲的大民族，但由于罗马帝国和撒克逊人的扩张，他们的领土被大大压缩。截至亚瑟王传奇最鼎盛的12世纪，凯尔特人的领地已经所剩无多了，作为最受凯尔特人爱戴的领袖和国王，亚瑟王的故事代表着在生死存亡关头凯尔特人的崇高理想，以及对往昔伟大业绩的缅怀。凯尔特人创造的亚瑟王具有魅力的传奇，在12世纪时成为法国宫廷文学的主流，贵族们统统被圆桌骑士们故事所倾倒。而那时法国宫廷可谓是欧洲流行文化的风向标，基本上相当于现在米兰的时装、巴黎的香水、好莱坞的电影，于是亚瑟王传奇也理所当然地进入到欧洲文学的主流，以至于流芳百世。事实真是这样吗？亚瑟王传奇的确是这么流传下来的，但是这些传奇故事，却未必全是凯尔特人的臆造。一千多年来，不断有考古学家发掘出大批用来证实亚瑟王存在的历史遗迹，甚至包括被称作是亚瑟王和桂妮薇王后的两具遗骸。历史的真相究竟如何，还是不得而知。不过对于喜欢亚瑟王的“粉丝”们来说，倒也不必太过于较真，就好像对喜欢诸葛亮的人来说，突然得知诸葛亮其人的确存在，但草船借箭一事却与他无干，这就着实无趣得紧了。



2004年的好莱坞大片《亚瑟王》主讲亚瑟的征战史，其人物关系与我们熟知的颇多不同

好了，讨论过沉闷的“学术性问题”，接下来是亚瑟王传奇中更加重要的一部分——亚瑟王陛下的生活琐事。亚瑟王传奇之所以能在中世纪的法国宫廷流行开来，他曲折离奇的个人生活居功至伟。你能想象那些娇滴滴摇着扇子的法国贵妇人，会关心亚瑟王怎么在战场上杀敌么？那么她们津津乐道的，究竟是什么呢？首先我们来看看亚瑟王的身世。亚瑟王的父亲尤瑟王是英格兰地区的国王，不过由于那时候英格兰群雄割据，尤瑟治下的许多诸侯老跟他对着干，有一位康沃尔地区的公爵，就与尤瑟处于战争状态中。这位康沃尔公爵的夫人长得十分美貌，不幸被尤瑟看上了。这时大法师梅林为尤瑟设计了一条计策：在一个夜晚诱使康沃尔公爵出兵作战，梅林施法将尤瑟变为公爵的模样，来到康沃尔的城堡与公爵夫人同床共枕，公爵夫人当晚便怀下了亚瑟；在同一晚上，公爵也战死沙场。之后，尤瑟便正大光明地接收了康沃尔地区，并将公爵夫人娶进门做了皇后。说实在的，梅林这事干得确实缺德！作为一位能在千年以后成为著名的霍格沃茨魔法学院精神象征的法师始祖（参见“哈利·波特”系列的梅林骑士团），咋会想出这种损招？一个理由——大法师能洞悉过去和未来，不帮尤瑟，哪有亚瑟？唉，先知，多少“罪恶”借汝名而行啊！亚瑟出生后，按照事先的约定，梅林将他抱走，隐瞒身世寄养在一位爱克托爵士家中，并传授其兵法剑术。直到尤瑟死后，英格兰陷入了更大的混乱。谁来做国王？梅林设下了著名的“石中剑”之局——唯有拔出石中剑，才有资格成为英格兰之王。后来的事大家都知道了，亚瑟无意中拔出石中剑，并由梅林揭开身世之谜，坐上了国王宝座。拔出石中剑是亚瑟王成就的第一个伟业，基本上所有关于亚瑟王的电影和游戏中都有相关的描述，迪斯尼还以此为题材拍摄了一部动画片给小朋友看（亚瑟王的其他传说让小朋友了解的确有些不适合），石中剑本身也成为许多游戏中的神兵利器。



法师梅林在游戏开头指引主角寻找圣杯，他是亚瑟王传奇前半部分的重要人物





在游戏和电影中亚瑟王拔石中剑的镜头

亚瑟王登基后，以佳美乐城（现英格兰南部温彻斯特）为首都。有以奥克尼群岛的路特王为首的12个国王不服他的统治，反出英格兰。亚瑟王联手两位能征善战的国王——班王和伯林诺王（他们是亚瑟王传奇中两大拥有优秀血脉的王室家族，下文提到的兰斯洛特与薄希华分别是他们的儿子），镇压了12王的反叛。路特王眼见不敌，便派王后摩根去佳美乐城觐见亚瑟表示臣服。这位摩根在阿瓦隆岛上学过魔法，又生得十分秀丽，亚瑟与她相互看顺了眼，当晚便……此时梅林心血来潮，掐指一算大呼不妙，拍马便往佳美乐城赶，但终究晚了一步。第二日摩根王后返回奥克尼，梅林告诉亚瑟，摩根便是当


亚瑟王之死，临死前陪伴在他身边的唯一一个骑士是拜底反尔

年康沃尔公爵与夫人所生的女儿，乃是亚瑟王同母异父的姐姐！（8神经双手举天，悲怆地呼喊：“冤孽啊！”）梅林预言：摩根为亚瑟所生的儿子莫俊德，将来必将毁灭亚瑟王朝……后来果然如此。由于第一骑士兰斯洛特与桂妮薇王后有了私情，并逃往法兰西建立国家，亚瑟王出兵征伐，莫俊德趁机谋反；亚瑟只得回兵平叛，在卡姆兰与莫俊德大战一场。这场战斗被称为“基督的土地上最悲惨的战役”，10万精兵与圆桌骑士几乎死伤殆尽。亚瑟手刃莫俊德，但自己也身负重伤，临死之际只有一位骑士伴随身边。最后他被阿瓦隆仙岛上来的4位仙女接走，其中一位正是其姐姐摩根……英格兰民间传说，亚瑟王有朝一日会重返世间，统治大不列颠。至1485年，英国“玫瑰战争”结束，亨利七世建立都铎王朝。面对混乱局势的他无限缅怀亚瑟王伟业，便为自己的儿子取名为亚瑟，并在温彻斯特挂起巨大圆桌，上书24位著名圆桌骑士之名，显然有暗喻“亚瑟归来”之意。

由上可见，即便像亚瑟这样伟大的一位君王，他的个人生活也不会比一位小老百姓好到哪儿去。不是笔者夸口，有哪部家庭伦理肥皂剧的剧情可比亚瑟的故事精彩？2004年的好莱坞大片《亚瑟王》刻意回避了亚瑟的家庭生活，将剧情集中在亚瑟王抵抗撒克逊人入侵的战争上。显然，这部电影的反响不佳，估计人们还是对亚瑟王的私生活更感兴趣一些吧。亚瑟，也是人啊……

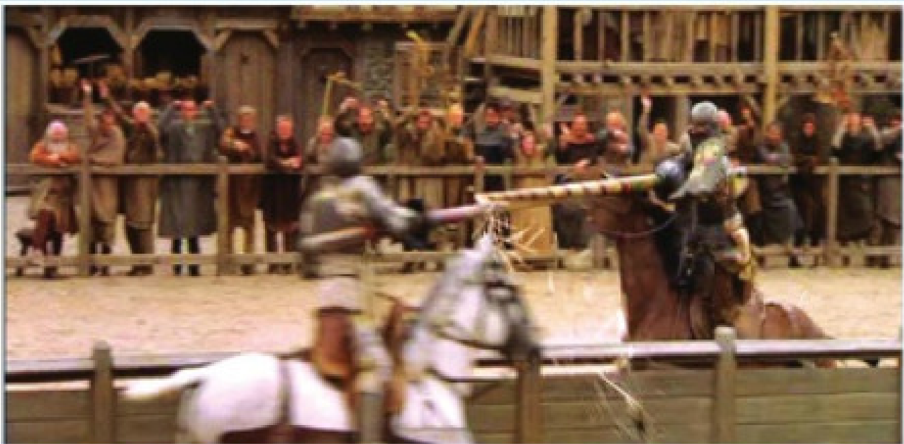
骑士——悲剧的下半环

毫无疑问，亚瑟王的结局是个悲剧，但国王本人的故事只构成了悲剧的上半环，将这个悲剧补充完整的，正是大名鼎鼎的第一骑士，在《圆桌骑士》游戏中使用率最高的兰斯洛特。兰斯洛特是班王的儿子，也是《圣经》中以色列大卫王的后裔，其血统可谓优秀无比。兰斯洛特1岁丧父，阿瓦隆的湖上仙女怡妙将他从宫中抱走，养育到18岁时，他便精通刀枪剑戟、琴棋书画，号为“湖上骑士”。湖上仙女将兰斯洛特送到亚瑟身边效力。据大多数亚瑟王传记中记载，在兰斯洛特的骑士册封仪式上，亚瑟王忘了给兰斯洛特赐剑，细心的桂妮薇王后上前将剑为兰斯洛特系上，化解了兰斯洛特的尴尬。自此后他便对桂妮薇一往情深，也埋下了灾难的种子。


在佳美乐城前举办的比武大会，这样的比武大会在中世纪欧洲非常流行

当兰斯洛特进入亚瑟朝廷时，基本上天下已定，贵族们整天吃饱了没事干，便喜爱举办比武大会来消遣。逢有节假日、婚庆日什么的，便由某个国王发出“叫报”，邀请其他领主率领骑士前来参加比武。比武一般分为东道主队和客队，各自临时招纳贤才加入自己一方；场地在城中广场或野外空地，周围有装饰漂亮的看台包厢供绅士民众观看，并有乐队演奏（可参看前几年的好莱坞电影《骑士传说》）。比武一般举行7天，每日都选出一位技艺最高的骑士成为当日冠军，最后再选出一位总冠军。在比武场的比武一般都是骑马持矛对冲，由于矛身是木质的，断裂是常有的事，这时可以在马上持剑格斗。如果有人被击落马下，也可以要求对方下马步战，用剑打至一方求饶为止，这就有些生死决斗的味道了。很多骑士自恃身份，或者不善于步战，通常都会拒绝这样的要求。这样的比武大会直到13世纪时还在欧洲几个主要国家中十分流行，亚瑟王传记中也花了大量篇幅来记叙类似的比武大会。无论马战步战，兰斯洛特都几乎从未失败过，经常有一人打得数十个对手人仰马翻的壮举。

那时候骑士们又喜欢行侠仗义，没事便装备齐全，骑马到处遛达帮人解决难题，美其名曰“寻找奇迹”。据说在没有比武大会的日子里，亚瑟王便任由圆桌骑士出去找人打架，每天吃饭前，他都要听回来的圆桌骑士汇报一桩“奇迹”，一天不听，便吃不下饭。在各种“奇迹”中，又以帮助贵妇人解决难题所引发的最为“拉风”。比如你走在路上，有个贵妇人上来说：“高贵的骑士啊，某个坏蛋骑士想要强娶我做老婆，你愿意做我的骑士，去揍他一顿么？”这时候你




电影《骑士传奇》中的马上比武，和画中描述的是不是非常像呢？

就得谦卑地表示：“在下十分荣幸。”至于去了打得过打不过，那就得看个人的本事了。在这方面，兰斯洛特堪称个中翘楚，不仅打败的邪恶骑士数不胜数，还建立了打败巨人和火龙的伟大功绩。在国产名作《炎龙骑士团Ⅱ》中，兰斯洛特可以作为伙伴加入我方。笔者甚至能想象出这样一幅画面：索尔看到一位威武雄壮的骑士在原野间遛达，便上前打个稽首道：“这位高贵的骑士，有一位失忆的少女境况十分凄凉，您愿意帮助她历险一番，以找回记忆么？”我们的兰斯洛特爵爷自然慷慨地一口应承了。

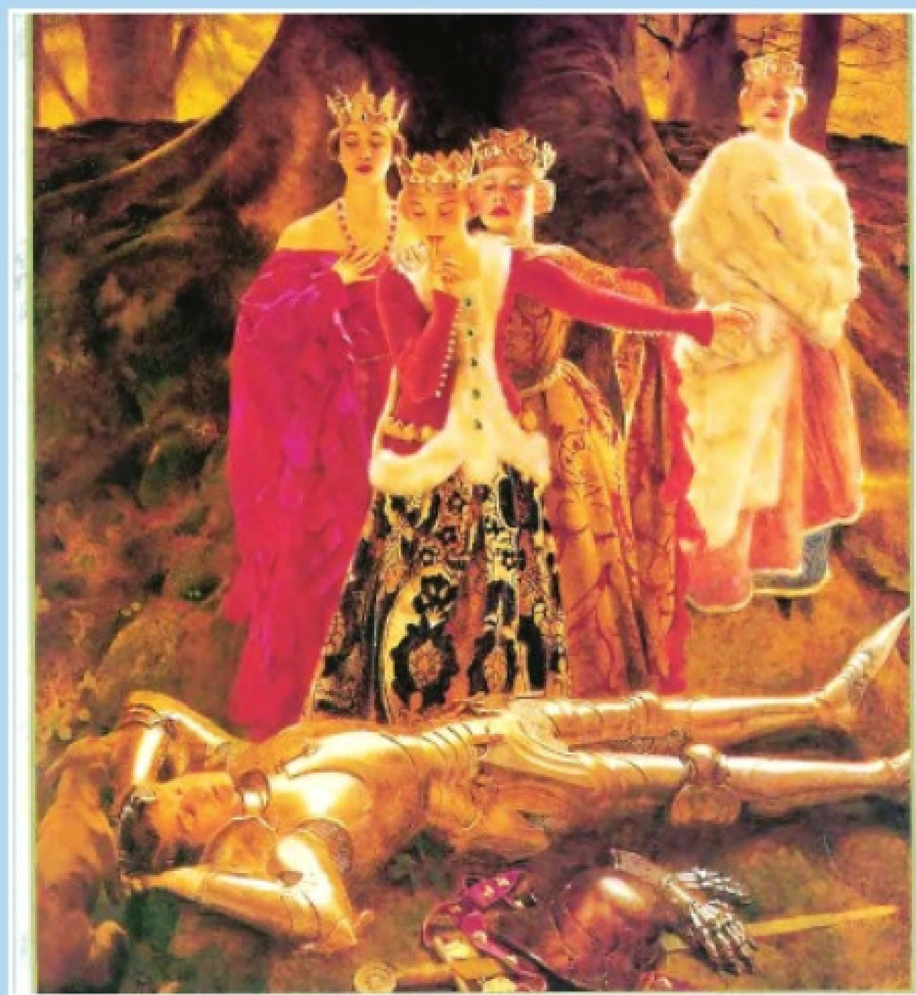


在《炎龙骑士团Ⅱ》中出现的兰斯洛特



好莱坞电影《第一骑士》中，兰斯洛特和亚瑟王的年龄差距太大了

兰斯洛特四处行侠仗义时，大多打着“桂妮薇王后的骑士”的旗号。一来是他心中深爱桂妮薇，二来也是这位王后醋劲极大。听说兰斯洛特在外建功立业，深得女性的喜爱，便会召他来见，说一番“你这个小没良心的最近在外面风流得很啊”之类的醋话。所以，必须未雨绸缪，先表示清楚：我在外面帮助了谁，那可都是为你而做的啊！有个故事说兰斯洛特在树下睡着了，有4位美丽的王后（包括亚瑟王的姐姐摩根）看到了他，大喜道：“这不是著名的帅哥兰斯洛特么！”便用魔法困住了他，硬要他在4人中选一个来做情人。但兰斯洛特坚定不移，宁可被关在地牢也决不妥协，可见其的确是一位情种。后来，莫俊德使阴谋告发了兰斯洛特与桂妮薇的私情，兰斯洛特不得已与一帮忠心于他的精英骑士逃出亚瑟朝廷。亚瑟王在莫俊德的煽动下被迫决定要用火烧死桂妮薇，兰斯洛特杀到行刑场大开杀戒。这一幕像极了《天龙八部》中的乔峰血洗聚贤庄，同样是为了心爱的女人，男主角小宇宙爆发，挡我者死！许多出色的圆桌骑士都在这场战斗中被兰斯洛特杀掉。事后兰斯洛特带着桂妮薇和一干勇士逃往法兰西，接下来发生的事前面已经讲过了——不过，兰斯洛特始终秉持着骑士要忠于主君的第一准则，他一直避免战争，并想办法与亚瑟和解。在亚瑟撤军后他立刻决定出兵帮助亚瑟讨伐叛乱的莫俊德，但可惜晚了一步……据记载，亚瑟死后兰斯洛特与桂妮薇分别在不同的修道院度过了晚年，他们虔诚地侍奉上帝，最终升入了天堂。


名画：四位王后发现熟睡中的兰斯洛特

骑士们对女性体现出的特别尊重，恐怕是中世纪欧洲贵妇人们最热衷的话题。12世纪法兰西著名的香槟伯爵夫人玛丽，热衷于骑士与贵妇的爱情故事，参照当时流行的骑士文学，她与宫廷中的学者制定了一套“宫廷爱情”的准则。其大概意思是说，骑士看见心仪的贵妇，便因为对方的美丽而陷入了极度的相思；他四处比武，建立功勋来表达自己的爱。贵妇人可以与其心心相许，但却不得在肉体上有任何出轨之处，因为她的身体属于其丈夫以及全体男性亲属的荣誉，谁敢玷污这荣誉，谁就要面临他们的决斗挑战——就像兰斯洛特与桂妮薇那样，得不到满足却又无法摆脱的爱情。不过，实际上骑士与贵妇的爱情（或者说偷情）在当时算得上某种“潜规则”，亚瑟自己在这方面也不清白（参见摩根事件），难怪后来他始终是受人唆使，自己却从未真正恨过兰斯洛特。玛丽的“宫廷爱情”，看来只是一种理想化的YY罢了，毕竟人家也是有老公的人，即便有什么想法也不能明说啊……



纯女性视点的《阿瓦隆迷雾》，多少有些令人难以接受

随着时代的不同，价值观的变化带来了对骑士爱情的不同解读。15世纪时意大利学者魏吉尔便直言：亚瑟王故事放荡不羁，通篇杀戮、通奸、乱伦，委实不适合高尚的上流社会人士阅读；16世纪塞万提斯写堂吉诃德为了“高贵的杜尔西内娅”小姐四处撒疯丢人，以毒辣的文笔为“骑士爱情”唱响了挽歌；好莱坞电影《第一骑士》从兰斯洛特的角度来看待这段爱情，在这部电影中兰斯洛特原来与桂妮薇是早已认识，并情愫暗种的。值得一提的是，影片中的兰斯洛特由帅哥理查·基尔

扮演，而亚瑟王的扮演者却找来肖恩·康纳利。虽说老牌007魅力十足，但毕竟年纪大了，老夫配少妻，老婆找起旧情人又怪得了谁……最让人难忍的是英国魔幻女作者Marion Zimmer Bradley撰写的《阿瓦隆迷雾》，在这部女性视点的小说中，所有的人都成了悲剧受害者。由于亚瑟王与桂妮薇没有孩子，怀疑自己有问题的亚瑟竟然拜托兰斯洛特来个“借种生子”，并上演了一段3人同床的好戏。当笔者看到根据同名小说改编的电影中上演这一幕时，吃惊得几乎以为自己是在看新浪的社会新闻版……

圣杯——功与罪的镜子

最后，我们应该来说说圣杯了——什么？“抹大拉的玛丽亚的子宫”？朋友，你受《达芬奇密码》的毒害太深了！圆桌骑士们寻找的圣杯可与丹·布朗离经叛道的设想完全无关。圣杯是耶稣受难前一日，在最后的晚餐时使用过的杯子。当时耶稣用圣杯盛酒，道：“这是我立约之血，与汝等同饮，以赦世人之罪。”后来耶稣受难，善人约翰用这个杯子接住耶稣流下的血，并成为第一代的圣杯护卫。圣杯是一面反映人心善恶的镜子，只有内心纯洁无暇的人才能看见它，缺乏仁爱、节制和真理的人是无缘得见的。13世纪初时，勃艮第诗人罗贝尔撰写的诗歌《薄希华》中，耶稣、约翰和圣杯首次进入亚瑟王的传说体系。在一次圆桌骑士的大宴会上，骑士们目睹了圣杯发出的绚烂光芒，但却没有一人能看清圣杯的真貌。于是高文骑士率先发下誓言，不寻找到圣杯绝不返回朝廷。骑士们受到他的感染，纷纷立下相似的誓言，于是宴会后150名圆桌骑士几乎走得一干二净，让亚瑟心中凄凉无比。圆桌骑士们追寻圣杯的过程，并不像是游戏中那样一路厮杀，而是从头到尾都在经历上帝制造的幻象的考验，如果内心对上帝的信念不坚定，就无法寻得圣杯。后来绝大多数骑士都无功而返，唯有4人与圣杯有缘，他们分别是加拉哈、薄希华、鲍斯和兰斯洛特（不要问为什么没有亚瑟王，在这方面，他实在是没有资格）。除了兰斯洛特之外的3人更是亲眼得见圣杯，并得到了耶稣显身教化。



名画：加拉哈、薄希华和鲍斯骑士求得圣杯



在游戏中3位圆桌骑士功德圆满

兰斯洛特寻找圣杯的过程一波三折，尽管他在比武场上英勇无敌，对桂妮薇忠贞不二，但对于追寻圣杯来说，这就算在俗世中泥足深陷，是个罪人了。虽然兰斯洛特一路忏悔，但最终却功亏一篑。在其他3人中，加拉哈纯洁无瑕，被称作“处子救星”。他是兰斯洛特与伊莲公主的儿子（兰斯洛特在一次事故中误以为伊莲公主是桂妮薇王后，于是……），身负大卫王与圣杯第二代护卫渔王两系的高贵血统，在寻得圣杯之后成为圣杯第三代护卫，并直接蒙主宠召进了天堂（这算是好事么？）。由于他是处子之身，这两系的血脉到他这里也就算终结了。加拉哈可算是寻找圣杯的头号功臣。排第二的，就得算《圆桌骑士》中的那位斧战士——薄希华了。薄希华是伯林诺王之子，说到战斗力，他比不上他的兄长拉麦瑞克骑士，但在亚瑟王传奇中，他被写成是“对上帝信念最虔诚的骑士”，从小被母亲在闺房中养大，个性温柔。在寻找圣杯的故事中，以他的经历最为精彩。恶魔曾经数次幻化为美女引诱他，但他终以对上帝的信任破除了恶魔的变化，经受住了考验。薄希华被称为“圣杯骑士”，他也是以处子之身觅得圣杯。在13世纪左右的欧洲文学作品中，他是圆桌骑士寻找圣杯的头号主角，1882年瓦格拉曾根据13世纪时流传的史诗《薄希华》创作了同名歌剧。14世纪左右随着兰斯洛特父子的形象深入人心，薄希华才从寻找圣杯的故事中退居二线。从圣杯的角度来看，薄希华在《圆桌骑士》游戏中出任第三号主角还是当之无愧的，至少比亚瑟王更有资格些。



在其他游戏中出现的圣杯

（《圣战群英传 II——黑暗预言》）

国王、骑士与圣杯就先讲到这里。关于亚瑟王的最新游戏应该是刚刚推出的《要塞传奇》，里面有关亚瑟王的关卡占了很大比重，有兴趣的玩家可去试试。至于影视和动画作品嘛，我实在是不想提那部红得发紫的《Fate/stay night》啊……最后，就以《亚瑟王之死》中一段对兰斯洛特的赞美来作为本文的结尾吧：您是无比的能手。在持盾的骑士中，您最文雅；在跨马的骑士中，您最懂爱情；对女人的情感，您最诚挚；在佩剑的人中，您最仁慈；在骑士的群体中，您最良善；在仇敌面前，您手持长矛，所向无敌。



亚瑟王与圆桌骑士的传说在云雾飘渺的阿瓦隆仙岛终结



本栏目持续征集短小精悍的游戏技巧心得文章，来稿请附上一张以上的说明性配图，欢迎图片解说型技巧的投稿。另外，请大家投稿时写明联系地址，以便刊登后寄发稿酬。投稿信箱：yangli@popsoft.com.cn

《真·三国无双4 Special》修罗难度装备心得

■北京 Pzyu

354S推出已有一段时间了，很多朋友应该已把喜爱的武将在修罗难度下通了关，如果还有武将没能通关的话，在道具的搭配上可再花点心思来钻研，以便更顺利地通过修罗难度。下面笔者来谈一点个人心得。

玉的选择：过修罗选好玉很重要，尽管很多玩家都推荐使用阳玉，但本文中基本不推荐阳玉。阳玉是3代烈玉的直系血亲，但烈玉的防御扣血没继承下来，改成了无视防御直接破防。想速过修罗，阳玉显得伤害过低，所以基本可放弃了。在冰玉方面，吕布不适用不代表就没其他武将适用，很多存在一击二HIT的武将（比如孙尚香）都可考虑（一击二HIT：看起来是一下攻击，但HIT数却有两下，伤害也会有双倍伤害，大部分用双武器的武将都有一击二HIT的招式存在。这类人士强烈推荐冰玉）。根据概率学，我们假设冰冻的概率是a，那么一击两HIT冰冻的概率为b=1-（1-a）×（1-a），假设a＝40%，那么b＝64%。有人说本代冰冻的概率大概有70%，那么b的数值就是恐怖的91%了……再加上真无双点火之后可追加攻击的，还有本身招式带炎属性的（比如甘宁、孙坚），以及全命中伤害极高的（经典代表左慈、诸葛亮、司马懿，前者是无双浮空，后两者的话不冻住很难全命中），冰冻之后的伤害加成就很可观了，五星修罗五丈原冻住司马懿，诸葛亮只要觉醒后用两个无双……（禽兽啊！）

阴玉么，遥想斩玉当年……唉，只能感慨人世变迁30年河东30年河西啊，秒人还要扣无双，怪不得有些人完全否决了阴玉。我的感觉就是阴玉消耗无双槽太多了，说实话，一个蓄力攻击后，还从来没见自己无双槽有剩下的，光凭这一点，就可直接判阴玉死刑了。不过小乔和星彩的存在还是给了它戴罪立功缓期执行的机会，虽然本代NPC都是出了名的攻高防低血又短，但修罗下不论小兵总将还是命硬，阴玉的秒杀小兵和按百分比扣血的优势就显现出来了，特别是面对据点兵长和总大将时。使用阴玉的条件有几个：第一，常用的是大范围杀伤性蓄力技能，这点小乔的C4和星彩的C3都符合；第二，这个武将无双比较鸡肋，显然她们两个人的无双完全对得起“鸡肋”二字（特别声明，我对这两个人颇有好感，所以评价已很客观了），不靠无双吃饭的武将一般可用无双解围，但她们两人C4和C3清场能力真的不弱，特别是装了飞龙甲之后，我相信操作好的话，无伤过关绝对不是梦想。目前想到的就这两人了，其他人还是不装备阴玉为好。

炎玉没什么好说的，基本上是五方无限连用。个别伤害不高也不合适五方无限的武将也可带下，适当增加下伤害也无妨。

道具：全武将我都配了觉醒印环白虎牙玄武甲，其他两格看情况，基本是真乱舞书、真空书、飞龙甲3样选2。实在没什么好装就放个仙丹。真乱舞书适合真无双打完后敌人落地前可追打的武将，如果是无双本身伤害很高的武将，强烈推荐乱舞极书，想真无双就觉醒吧。飞龙甲是那些靠一招吃饭，然后这招收招后硬直特别长破绽特别大的武将，极其好用。真空书没什么好说的，如果口袋多的话，优先考虑这个。

最后再谈一下五方无限连，我以前一直以为五方无限连是C5C5再C5，但两个C5之后敌将都会空中受身，也就是空中转体270度，连不下去了。后来才知道，原来是用招式挑飞（不是吹飞）到半空中，然后5下普通攻击，停顿0.5秒左右再5下普通攻击，浮空的状态下伤害是减半的，但由于本代炎玉是按百分比扣血的，所以修罗下对总大将和超级赛亚人型的猛男特管用。顺便说句，五方无限并不是固定五方的，觉醒之后四方还有进化攻击七方之类的也可无限连，某些武将特别是轻武器的武将不用觉醒也可以。想混修罗，这招一定要学。

《三国志11》玩火奥义

■广东 夜神斩月

“玩火奥义”是笔者自行琢磨的一种在游戏中既有观赏性又有实用性的玩法。笔者刚刚攻下许昌后，曹操派出大量军队反扑（图1），这时许昌只有7000多兵马，附近又没援军。这就是最合适的时机了，这种玩法的前提是火攻全部研究完成，还要城中有一定金钱，否则达不到想要的效果。

首先把城中可出动的人才全部出动，每3人一组，带少量部队（几百到1000不等），关键是钱要多带，最好都带走。出城在前方空地放火球（注意：火球要多放，因为相连的火球是可连爆的），放好火球后，全部部队回城。

这时敌军也开始攻城（图2），要开始点火了，图3是点火后的场面，无论有多少部队，都会被困在火海中。这时敌军多半会混乱，要尽快射箭或采用近身攻击（这时敌军对我军的伤害很小，甚至无伤害），用不了几次攻击，就可消灭敌军。（图4）

重要的是火球的摆放位置，有一定的学问，如果位置配合得好，几个火球足以烧成火海。《三国志》系列基本都有火攻这一计，火计其实是一把双刃剑，有时烧不了别人会烧了自己，值得好好研究。最后祝各位玩得愉快。


图1


图2


图3


图4

TFT人族EI破蜘蛛流心得

■陕西 December

蜘蛛们齐射着对方的部队，拿着腐蚀之球的巫妖放着冰冻霜星，亡灵骑士跳着他最擅长的亡灵探戈，来来往往地给每个贫血的蜘蛛送着每日C（死亡缠绕），当对方部队和英雄一个个倒下，胜利之门向着亡灵天灾开启了。这一幕场景，许多玩家都遇到过。下面，我就来谈谈在EI上人族对抗蜘蛛流的一点心得。

首先，让农民探向对方的家中看亡灵是否出蜘蛛（多出几个农民），接着AM带着步兵练掉基地下方311的野怪，同时让侦察的农民在地图的中心位置（酒馆旁边）放下一个农场，然后带着民兵练掉雇佣兵商店，同时雇一个树魔影子牧师（如图1）给自己的步兵加血，紧接着在基地里换一拨民兵下来打你的分矿，打完后马上用变回农民的民兵建造分矿（至少要建造一座圣塔）。用你的部队在图2处防守，没有邪恶光环的蜘蛛是不会贸然来骚扰你的，就算亡灵骑士刚刚升到2级带着蜘蛛向你的分矿赶，根据地图的长度，等蜘蛛赶到时，你也把分矿打完了。有牧师在的情况下（一可驱散对方的骷髅兵，二可给你的贫血单位加血），你也不会被敌方秒杀贫血的单位。

此时，你的任务是和对方跑跑打打，目的是不让对方轻松MF和偷袭你的分矿（如图3）。连续升级2级和3级的主基地（此时多出几个步兵，让你的步兵保持在9个左右），2级主基地时出MK，3级主基地快升完时，再建造一个BB，同时建造两个车间，出完后生产出两个矮人直升机，分别探向对方的主基地和分矿（看主基地出的是什么兵，看对方是否开分矿）。双兵营疯狂出骑士，并且出第三个英雄圣骑士，这时你的兵量并不是特别多，当不死攻到你的基地时，你应将民兵和骑士一同压出去（如图4）。骑士在攻击和防御，机动性上都强于蜘蛛，在三英雄、圣光术和避难法杖的帮助下你的骑士可免于牺牲，而风暴之锤不会让亡灵骑士再跳起亡灵探戈，此时别忘了出几架直升机在你的部队上空，可马上攻击对方十胜石雕像变出的破坏者，直升机还具有反隐功能，你的单位可攻击钻地的蜘蛛。

此时，对方只有出憎恶，你可出一个狮鹫笼，出狮鹫即可（记住你有圣光术和避难法杖，狮鹫不会轻易死）。胜利之门已向你打开，你所要做的就是从对方的分矿打向对方的主基地，直到对方打出GG字样。


图1


图2


图3


图4

本期推荐秘技

《急难先锋4》秘技（Emergency 4:Global Fighters for Life）

剧情任务中，直接输入“MAGIC”，然后左上方会出现英文，输入以下秘技可达到相应效果：

Ctrl+Shift+F7＝任务完成
Ctrl+Shift+F8＝任务失败
Ctrl+Shift+F10＝解开所有任务和奖励
Ctrl+Shift+F11＝增加$100 000

《灭国英雄》秘技（Heroes of Annihilated Empires）

游戏中按回车，然后输入以下密码即可得到相应秘技效果（输入时请注意大小写和空格）：

GiveMoney 50000：增加5000元
GiveExpa 2500：增加2500,点经验

《帝国时代III——酋长》秘技（AOE III:The WarChiefs）

Tuck tuck tuck：大量生产可驶过任何东西的红魔大卡车
Ya gotta make do with what ya got：在母城集中点上大量生产普通炮
Medium Rare Please：立即得到10 000单位的食物
Give me liberty or give me coin：立即得到10 000单位的铜币
A recent study indicated that 100% of herdables are obese：育肥地图上的所有动物
This is too hard：单人战役获胜
<censored>：立即得到10 000单位的木材
X marks the spot：地图已探索（战雾仍在）
Nova & Orion：立即得到10 000单位的经验

《超能特警队》（原版/资料片）通用作弊码（F.E.A.R.）

在进行游戏时，按下“T”开启作弊状态，输入以下密码得到相应效果：

notarget：隐形状态
armor：盔甲全满
health：生命全满
ammo：子弹全满
guns：获得所有武器
pos：Position模式
tears：获得所有武器（无限子弹）
kfa：获得所有防备（子弹、防弹衣、生命全满）
maphole：路过此地图，直接进入下一关

《哥特王朝3》全秘技（Gothic3）

a键位使用及其效果：

F1：屏幕快照
F2：框架模式切换
F3：屏幕描述
F5：快速存盘
F6：时光飞逝
F7：慢动作
F8：复活
F9：快速读盘

按下“~”激活控制台，输入以下秘技可以得到如下效果：

god：无敌
spawn #：产生NPC、怪物等（#为具体名称）
teach #：学会相应技能（#为具体名称）
give #：得到相应的物品（#为具体名称）
kill：杀死敌人
fullhealth：生命能量全满
idkfa：所有物品及技能变100
teach all：学会所有技能，但点数都为0
insert #：在物品栏加入特定事物（#为具体名称）
invisibility：隐身

问题交流 《帝国时代III——酋长》 客座专家：fly

问：我对现在探险家的外貌感到十分不满意，有没有人知道如何更换？

答：所有探险家用的都是同一个数据，只是在游戏时用了不同的颜色和名字，不过你可通过修改Proto.xml把他替换成艾美丽雅的样子。具体方法如下：

（1）搜索<Unit id ='216' name ='Explorer'>找到以下3行：

<AnimFile>units\explorers\explorer.xml</AnimFile>
<Icon>units\explorers\explorer_portrait</Icon>
<PortraitIcon>units\explorers\explorer_portrait</PortraitIcon>

（2）替换为：<AnimFile>units\spc\amelia_black\spc_amelia_black.xml</AnimFile>
<Icon>units\spc\amelia_black\amelia_black_icon_64x64</Icon>
<PortraitIcon>units\spc\amelia_black\amelia_black_igc_icon</PortraitIcon>

不过，前面已提过，所有的探险家使用的全是同一数据，你修改后，外貌产生变化的可不仅仅是自家的探险家了。

问：关于主城升级的问题。我玩小战斗，一场下来的经验一般是1000多，有时候是2000多，但为什么等级都只上升3级，有时还只升2级？是因为有上限么？

答：每一场战斗的经验值当然是有上限的。不过你是因为太快把电脑打败了，所以经验少。你可把电脑打得只留有一个农民或一座军事建筑，期间电脑一再要求投降，你都选择“否”，之后把贸易站全建好后，选择增援，这样经验就会不断加啦（这就是传说中的“挂机”“泡点”）。如果想看经验加的进度，可到主城界面，在主城画面上方，有一个地方是显示经验值的，可看到具体数字。当经验值变红时就是达到上限了。

问：为什么我不能打开游戏？一双击图标就会出现“Error:Unable to find splash resources”的提示，这是怎么回事？

答：是不是你不小心把启动时要显示的那几张图片给删除了？Splash是那个启动游戏时显示的图片的名字，资源就是指图片资源。最有效的方法就是重新安装，这样不见的文件资源等都会安装回去了。

林晓：“或许我会死在这宇宙，但绝不是在今天！”这是《DAY5》（上）的结尾。主人公到底有没有逃离险境？在这个弥漫小情小调的岁末，却给大家这个阳刚十足的故事，希望大家喜欢。明年《游戏剧场》改版，特别欢迎大家供应7000字以下、情节生动的游戏小说，一旦采用，稿费从优。投稿信箱linxiao@popsoft.com.cn。由于人手有限，目前只接收电子投稿。



DAY5（下）

■北京 文舟

加速度产生的巨大压力导致毛细血管大量破裂，从口鼻乃至耳孔中都流出血来，盖迪却感到一种前所未有的兴奋，从现在开始，属于他的战场完全改观。兔子的强大，在于脱走的一瞬间。吉恩军懂得如何面对失重的宇宙，但联邦军人也同样懂得如何去脚踏实地承受重力的生活。他突然觉得他能赢，他甚至想要去面对这个对手，再度破悉他的想法，粉碎他的信心。他一定能战胜这头所罗门的白狼。

白狼感到异样了，这是一个充满意外的对手。有人在宇宙里遵循空气动力学的飞行曲线么？但是那动作成功地甩掉了飞弹。热感飞弹从6点钟方向射出去，对手就算死了。现在对手不但活着，而且还在以那奇怪的螺旋形轨迹飞行。他突然感到了某种相似，就像他总能洞悉对手一般，对手也洞悉了自己。即便是像野狼一样躲在漆黑的阴影里也没有用，从背后的6点钟死角发射飞弹也没有用。这个对手将一艘体积不小的补给舰在宇宙中开成野马，虽然从未开过任何一枪，但却是个空前绝后的躲闪高手。

多少次枪弹从背后袭来，白狼都能沉着应对，及时闪避。现在，他却感到恐惧。幸好，他是猎杀者。他将推进器功率开至最大，尽可能朝着对方的轴线追去。他的白狼专用机有着普通扎古远远不及的推进力，靠着速度和灵活的动作，他曾一次又一次将猎物斩获。

那台野马一样的补给舰却不再做复杂的动作了，稳定舰身，沿着卫星轨道全速前进。

“挑战么？”松永真几乎是立刻举起了火箭筒，一枚导弹再次从6点钟死角射向那舰尾喷射的白焰。

经过一系列大幅度的摆动，补给舰似乎已疲惫了。如果一直这样曲线进发，推进器是没法子最大程度出力的，那样绝对无法在约定时间赶到E区。但盖迪最关心的是补给舱里的机体，那些新型机，正牢牢固定在密封箱里，希望剧烈的摇摆不会让它们的包装受损。

盖迪的耳边仿佛响起那些联邦官僚可恶的声音：“要是搞砸了，你们补给大队一辈子都赔不起！”人的一生要承受多大的压力？加速带来的压力仿佛永远都比不上官僚的声音沉重。重力会压死人，官僚的话是死了都压着你。

所以补给必须送到，第三补给大队没有任何一次败绩。

盖迪闭上了眼睛。

没有猛烈的闪避动作，对手一定在向他瞄准吧，只要仍有炮弹的话。3次，推进器以最大功率出力，只要沿着直线方向3次，躲过尾随的攻击，就可以将白狼甩到射程之外。信赖那种感觉，要敞开心灵，渴望知道对方的想法。来了，盖迪不等雷达警报响起就采取了行动，放出反导弹的鱼雷。补给舰忽上忽下，动作平稳而占尽先机。

导弹和机关枪的扫射都落空了，白狼并不意外。或许是第一次想到要召唤援助吧，他拿起了通讯器。“一架小型补给舰正开往E区，准备拦截。”他毫不怀疑目标的走向，他没有把握击中对手，5分钟内，对手就会将他甩脱。

话筒里传来部下的调侃：“大尉您也会召唤支援，真是少见啊，是跑得很快的猎物吧？”

“速度很快，你们手脚麻利点。要是让他跑了，你我都不用混了。”松永真严厉起来，丢掉了手里的火箭筒。这东西既然没用，就不如减轻点重量。5分钟内追不到，他就会失去这个猎物了。

对盖迪而言，却不是一个只有5分钟的旅程。

吉恩军遍布整个宇宙11战区，到达E区的据点之前，都会遭受攻击。仿佛听到枪声，他拉下了侧推进器的控制杆，让舰身偏开来。如果不是导弹，就好躲避多了。他信任他的第六感觉，因为他没有迟疑的权利。

大量的白点闯入了雷达屏幕，数十架扎古簇拥着排成一道立体的拦截战阵，一瞬间，数十发导弹铺天盖地而来。将

所有的反导弹装置都放出去！打开力场防御屏，将所有的后备能源都灌注进去。屏障发生器在自己周围产生一个浓密的力场，形成了一个可以抵御米洛夫斯基物理学光束武器攻击的屏障。

姆赛巡洋舰的主炮发射了！一道米诺夫粒子光束直撞在刚刚形成的立场防御屏障上，产生的巨大热量使得周围所有的飞弹都爆炸开来。补给舰却在那强烈的爆炸中强行穿越，撞向拦路的吉恩巡洋舰。

"快闪开！左满舵，满舵！"吉恩的舰长们慌乱地喊叫起来，扎古的驾驶员端着机关枪不敢扫射，眼巴巴地看着一艘补给舰带着电光犹如一头狂怒的抹香鲸从密密麻麻的姆赛舰群中间直冲了过去。舰体上残留的米诺斯粒子使得来不及闪避的扎古翻滚着撞在同伴身上，在惨嚎声中爆炸起来。

"这是什么！"白狼追过来的时候，只见到漫天扑面而来的导弹和乱成一团的拦截部队，若不是及时进行闪避并用机枪有效地保护了自己，那些失去了目标的飞弹险些要了他的命。因为排列过于紧密而难以掉头的姆赛巡洋舰仍旧挤在一起，而目标已经变成黑暗宇宙边缘微小的光点。

"难道这家伙不知道宇宙里是受不起伤的么？"巡洋舰的舰长们仍在震惊中抱怨着，"疯了，一定是疯了！""不，或许就是因为他知道。"白狼发出了无奈的叹息。他不得不面对现实，他失去这个猎物了。这时候联络机传来了紧急的通报声："基地本部遭到联邦军大规模袭击，请立即返航！""有多少兵力？""至少是一个师团！啊！"

爆炸声过后，只留下沙沙的噪声。"中计了！"白狼的心一下子凉下去，大叫起来。那些慌乱的姆赛巡洋舰在求援的信号声中变得更加慌乱不堪。

狭路相逢勇者胜。

补给舰的驾驶舱里都是电荷，需要很久才能散干净，但盖迪清醒地意识到，自己还活着。联络机又响了。"喂？你还活着么？"那个通讯员说话永远那么让人不爱听。"补给一定会……准时送达。"盖迪喘息着，打开头盔，将呼吸器从嘴里拿下来。如果不这样做，因为太长时间承受压力造成的口鼻出血一定会将他呛死。但随即雷达响起嘀嘀的警报声，从未有过的密集声音。大的光点是战列舰，稍小一些的是巡洋舰，盖迪脸色苍白，如果这真的不是一群蝗虫而是MS，他想不出自己能活下去的理由。

但是联络机又响了，那熟悉的声音说："不用到E区，我们来接你了。我们来接你了。"

漆黑的宇宙亮起，从最深邃的地方传来不可思议的隆隆声，但那不是由真空的宇宙发出的，而是来自联络机。ECM发报机也发出刺耳的嗡鸣，只有两个发射台距离过于接近的时候才会有此现象。"难道说？"盖迪睁大了眼，目瞪口呆。

补给舰无声飘荡，仿佛疲惫的小船终于随风飘至了彼岸。3艘舰首印有联邦标志的麦哲伦战列舰缓缓靠近，高大的甲板遮蔽了星辰，上千台吉姆簇拥着数十艘萨拉米斯巡洋舰呈战斗队形挟着滚滚气势铺天盖地而来。不是什么吉恩的舰队，是联邦军。韩存广将军的军团也不是什么弹尽粮绝陷入苦战的部队，至少从他们的装备上看不像。对方的解释是："这个……身为一个指挥官，首先要了解局势，其次是要懂得识时务者为俊杰，迫切需要补给可以给吉恩军以假相，他们都认为联邦已无可用之兵，然后我们就可以在关键时刻下手，打垮他们！"

盖迪看到了高质量的影像通讯，那熟悉的可恶声音竟然出自一位身穿将军服的粗犷男子之口，一头乱糟糟的头发染成金色，即使是在宇宙，嘴里也不忘叼着香烟。这就是联邦改革军团的韩存广将军？盖迪一直以为他是通讯员。

当对接舱门打开的一瞬间，盖迪完全虚脱了，无力坐在驾驶席上，微微喘息着。他仰起头，泪光从紧闭的眼角滑落。那可恶的声音再度响了起来，这一次，是在身边，有一只有力的手扶住他的肩头："不是可以哭的时候，还有一件事要拜托你。"

第五日，晚10时。

决定莫斯科攻略命运的时刻到来了。莫斯科的联邦防线已经如同残破的风筝，在狂风暴雨般的攻势下勉力支撑。吉恩军集结大量精锐部队，从降落点出发，向大气层缓缓推进。很快第一波HLV准备就绪，只要一声令下，一切就都完结了。

白狼松永真也在等待着表现的机会。他向来都是个行动派，虽然身为大尉，却每次都冲在前面。但这一次他改变了主意。HLV敞开的舱门让他想起棺材。基地被摧毁，那些将军们却固执地认为不会影响到计划的进行。

"警报！"有人尖叫起来，"联邦军在我们背后！"

"什么？"松永真一把拉开部下，仔细观察雷达屏幕。一波一波的白点在雷达屏幕上呈波浪线涌动，至少是3个师团的兵力！不是说他们既没人也没补给么？情报完全错了。松永真突然觉得对方才是一头真正有耐性的猛兽，在猎物低头喝水的一瞬间扑了过来。现在大部分的精锐驾驶员都将MS换上了陆战装备，坐进了HLV以抵御穿越大气层的摩擦，有一队才刚刚投下去！

进入射程的瞬间，双方密集的炮火就像是胶着的烈焰……

"各位，胜利就在眼前，到了实现理想的时候了，全军突击！"韩存广将军的命令声在每一个扩音器中响起，全军只要是能听到这句话的人都狂热地高呼起来："理想！理想！"3艘麦哲伦战列舰就像是海王的三叉戟猛攻过去，主炮耀眼的白光闪过，吉恩军便在爆炸中化作宇宙的尘埃。

是的，就像先前他们屠杀补给舰队的时候一样，这笔债十倍地讨还回来了。但是理想，理想到底是什么？很少见到联邦军也高呼理想，吉恩军倒是经常这样高喊，他们的理想是开创新人类的时代什么的，跟种族歧视很像，人与人之间难道只能用枪炮来说话么？盖迪想不通。他们说，他是NT觉醒的超人，和白狼一样，是防御型的NT觉醒者。或许正是因为与白狼的相遇，加上不能被击落的强烈渴望，才刺激了他的觉醒。

联络机里传来韩存广将军的声音，这一次是针对他个人的："你肯定你不要更好的机体，只需要几根绳子？你要把白狼勒死么？"

"不，用来勒自己。"盖迪戴上增氧装置，拉紧头盔，然后拿起早已准备好的几根束带，紧紧地、一圈一圈地缠绕

在自己的大腿和腰腹部位。这可以使得抗荷服更加紧贴身体，但也有不可避免的副作用，那就是勒得自己遍体淤青。

对方怪道：“我看不出这有什么作用。”韩存广将军说罢顿了顿，“像你这样的人为什么甘心呆在补给部队？就只是因为不愿意杀人么？”

“热爱和平有很多种方式。”

“那理想呢？你有理想么？”对方说，“加入我们军团吧，一起去实现理想。”

“理想？”盖迪闭上了眼睛，仿佛能看见莫斯科的冰天雪地，和那个等着他回家的女人。是的，为了理想，不能让吉恩军继续空降。

一个冰冷的影子高举战斧，在瞬间闯入了他的脑海。白狼松永真！盖迪睁开眼，核心战机瞬间加速，灵活地穿越厮杀的战场，直逼暗红色的契贝重型巡洋舰。在那刚刚打开的闸门口，一架白色的扎古带着4台普通型机体直冲出来，热能斧发出红炽的光芒，迎面便劈倒一架急于立功的吉姆。

就仿佛是宿命的相遇，白狼的动作凝滞了几秒，随即毫不犹豫地追了上来。核心战机无声地在枪弹的追逐下盘旋，那些猛烈扫射的机关枪弹似乎永远也无法跟上它的速度。蓝色的地球就在脚下，一丝重量感渐渐从脚底传来。

“大尉！不能再追了！”惊惶的部下试图拦住白狼，“再继续下降就会被地心引力拉进去的！”白狼却一把将部下推开了。核心战机的枪弹当头压下，将决斗带向无底的深渊。只有一个人能活着降到地面。白狼毫不犹豫地追上去。核心战机在飞舞着，带着呼啸声左右穿梭。白狼则像是一颗白色的流星，带着狰狞的气势扑向轨迹上的每一个落点。谁能进入对方的6点钟死角，谁就能得到攻击的机会，两台机体用令人头晕目眩的方式缠斗着坠向地球。

“只要是他能做到的，我也一样能做到。”松永真说。然而，他的动作渐渐慢下来了。与空气摩擦产生的热量开始变得无法忽视，加速和旋转产生的压力越来越大。身体的重量是平时的3倍？不，至少要有5倍。白狼觉得耳朵里湿乎乎的，喉咙有一些发甜，视线也变得模糊。这种现象的原因，是血液没有足够的压力从腿部回流，导致脑部严重的缺氧；又或者压力过于巨大，突然的瞬间失重使得毛细血管破裂。在接连不断的高速旋转下，这种5倍于体重的重力已经持续了20分钟，这在真空的宇宙里是不会有的。

但是，对手为什么可以忍受，并让战机不断做出高难度的动作？他开始疑惑了，战机的速度要更快，回旋更大，所需要承受的压力也更大。难道他真的是一位超人么？核心战机一闪，已经切入了他的身后死角，一溜枪弹直扫过来。白狼咬牙，让自己的机体打了个空旋，及时躲避开来。但随即他觉得鼻子里什么东西呛了一下，吸进肺里，让他窒息了。他喘了好久，痛苦地拉开面罩，才意识到鼻腔里流血了，是自己的血呛到了自己。

“不可能！”虽然能洞悉对手的动作，却再也无法躲避了。打开氧气面罩的一瞬间，松永真大口地吸气而无力再控制机体，他知道自己彻头彻尾地输了，核心战机就在面前，黑黝黝的枪口对准了驾驶舱。

但是没有开枪。

盖迪迟疑了很久，始终没有扣下扳机。对这一切疲倦了么？一双干净的、只致力于创造和拯救的手，只要按下扳机，就变得一样血腥了。

天空中落下燃烧的火焰，那是吉恩军的残骸与碎片。即使是在坠落中，交战的双方也不忘记彼此开枪，这样就能得到和平么？理想，理想究竟是什么？

盖迪拉起了操纵杆。抗荷服里，浑身上下都已经被束带勒得淤青，这个简单的法子就可以有效迫使血液回流，在他成为一名普通的驾驶员之前，很多老鸟就教给他这样作弊。他胜利了，但不代表他可以夺去对方的生命。他努力拉起操纵杆，让核心战机重新升起。还有机会摆脱地心引力，现在还不算太迟。

白狼在他身后举起了枪，望着核心战机和它所穿越的战场，手指却说什么也扣不下去。

莫斯科降下作战，以吉恩军的撤退败北。最终联邦军的顽强抵抗将战线牢固下来，又一点点推了回去。大量吉恩军士兵死于空降的过程当中，宇宙11战区降落点被摧毁，吉恩军全体撤回了SIDE3的大本营，导致补给舰队覆灭悲剧的间谍被发现，不久被宪兵抓获。

白狼再也没有参加此后任何一场战役，被军方视为“无确实证据的临阵脱逃”，落得不名誉的退伍，名字也渐渐被人遗忘。

盖迪依旧不怎么会开枪，但因为第三补给大队彻底换血，他晋升为大尉，应韩存广将军的邀请，分享理想达成的时刻。“如果会被感动，就加入我们联邦改革军团吧。”对方这么说，“我不是非得让你开枪打谁，而且圣诞节保证让你回家。”

真的有理想是一场战役就可以实现的么？虽说小一点的理想容易实现。带着这个疑惑，他跟随韩存广将军第一次走进了属于高级将领的会议室。

掌声。有什么愿望与要求都可以提出，据说那份议案已经被批准了。

韩存广将军大声说：“我们的要求，就是改善军官食堂的伙食，还有缩短女兵制服裙子的长度！”

盖迪被这个宏伟的、整个军团上下不畏牺牲所换取的狂热理想击败了。

因为那些在莫斯科保卫战中默默无闻的士兵们的努力，在一年战争的期间内，食堂水准数次得到明显提升，并出台了很具体的伙食标准细则。而且直至一年战争结束之后的数百年里，联邦军服一直都比吉恩军好看。

（全文完）



软件还能实现什么功能?



■晶合实验室 小虾
漫画作者 北京@masicblack

大家好，我是小虾。这期的聊天室由我来主聊。

可能大家要问，你这个娱乐组的家伙怎么写起应用软件来了？其实，这也是当初我向Suki姐姐主动请缨的。当时觉得写写软件的话题，开阔一下思路也挺好的。不过轮到我主持聊天室时，好像之前那些灵机一动的主意都没有了，想来想去就想出了这样一个话题。

其实，我觉得这样一个话题还是很大众化的。也许很多读者和我一样，都是先学着玩游戏后学会用电脑的。玩游戏容易，想弄明白一款软件怎么用在当时来说还是有很大难度的。不过一旦你学会了某个软件的应用，比如用Photoshop处理了第一张图片，你可能就会想，这款软件还能做什么？它还能做出什么离奇的效果？它还能做出怎样有趣的《人物周刊》？事实上，任何一款软件总有它的局限性，你每天在网上接触到的无数软件也总有它们涵盖不到的领域，无法解决你的实际问题。否则，在星尘采访过的软件开发者中，就没有那么多因为找不到可实现某一功能的软件而自己动手的例子了。我觉得，软件使用者和软件开发者的思维总是不同的，有什么是这些家伙没有想到去做的软件、没有想到去实现的软件功能？大家一起来谈谈吧。

来自后院的声音之一——软件篇

1楼 XXX

没有做不到的，只有想不到的。

编辑 小虾： 谢谢你回帖，可我的观点和你的也不冲突吧……

2楼 酒鬼子夜

51Job之类的网站可以弄个插件，有新出现的符合要求的职位可以自动发简历和求职信，这样就不用每周去看了。

编辑 小虾： 唉，这种等着天上掉馅饼的心态要不得，要不得……

4楼 silvan

WPS或Word能不能出语音识别版的？那样的话，码字就爽呆了！

6楼 张炫雷go

我觉得要软硬结合。要是能直接在屏幕上写和画，所见即所得，以后画图就可以直接用手而不是用鼠标啦！

7楼 babysonic

有没有多次剪切板软件？只能在Office里使用的话，不爽！

编辑 小虾： 越来越感觉到发明创造都是为懒人（包括我在内）服务的。关于6楼的疑问，在这里转一下10楼的回答：“欢迎去Wacom搜索有关写屏显示器的信息。”小虾我也去Google上学习了一下，原来用户可以使用配套的压感笔在写屏显示器上直接手写输入，包括写字和绘画。不过看起来那块LCD可是特殊设计的，还要受识别率和识别速度的影响，要想走入家庭恐怕不是一两天就能实现的吧？

10楼 Dolobar

我比较喜欢那种实时提醒的帮助功能，尤其是写代码时，如果可以面向框架、面向模块、面向工程实时地提供帮助就好了。

编辑 小虾： 10楼的想法很好，这是一个软件人性化方面的问题。其实，越是我们这些不太精通软件应用的家伙，越需要更容易上手、也更人性化的软件。

11楼 千山枫叶

有没有能让自己想到的东西真实地显现在电脑屏幕上的软件？说简单点，就是想画图而画不好的同志，通过软件只要一想就可把自己想到的画显现在电脑屏幕上；想写小说而文笔又不精的同志，只要把心里想写的在脑子里转一下，软件就可把想法转换成文字。这似乎太超现实了吧……

编辑 小虾： 你最后的“想法转换成文字”真是说到了点子上！也许科学家们有一天会发明一种神奇的机器，它可以接收并分析你的脑电波，并且用高科技的脑电波照相机对你想象出的图像和文字拍照。然后就很简单了：图像可以直接打印出来，文字可以配合扫描仪用文字识别软件那么一识别，不就都输入电脑了吗！什么，你说这样更超现实？

小虾向星尘讨教本期话题

编辑 小虾： 请问在Photoshop里可以实现图片的淡入淡出吗？

星尘： 用蒙版！

编辑 小虾： 什么是蒙版？还有别的办法实现吗？

星尘： 用渐变工具试试？

编辑 小虾： 什么是渐变？还有别的办法实现吗？

星尘： 有！你可以选中一个n×1像素的选区，手动将透明度设为99%；再选中下一个n×1像素的选区，将透明度设为98%……

编辑 小虾： Photoshop真神奇……

来自后院的声音之二——游戏篇

8楼 古惑秦

最近我们宿舍的那群家伙突发奇想，想自己做个以我们学校为主题的游戏，类似《大富翁》。我就去网上找啊找，结果除了什么《RPG制作大师》就几乎没有能用的了。我就想要个专门制作小品级游戏的软件，最好上手简单、功能相对全面点的。

编辑 小虾：游戏也是软件嘛，你的要求真不过分，可我也没有什么软件向你推荐啊。现在的游戏开发工具一般都是到了没有使用价值时才会公开。就算被泄漏了源代码，专业人员也未必搞得明白，更别提我们这样的门外汉了。要不你转变一下思维，开发个校园RPG啥的？《RPG制作大师》的玩家作品据说已经有好几百款了。

12楼 真二

我想要款这样的软件，不！是款游戏，一款网络角色扮演游戏。游戏的主题是——英语！战斗方式都改成这样：怪物同时显示两个名字——中文和英文。英文名字显示不全，你要在规定时间内把怪物缺少的英文字母打出来，这样你的角色就会攻击怪物，而且你花费的时间越短，对怪物造成的伤害就越大！你的角色等级和你的能力没有任何直接关系，因为你的武器是你的英语学识和你双手打字的速度。游戏可提供多种上手模式，有小学生、中学生、CET4、CET6等多种人物可供玩家选择。

编辑 小虾：这不但应了那句“游戏是学习知识的捷径”的名言，还有所引申呢。不过这些想法和软件关系就不大了，要向游戏开发团队的策划们多多建议才是。

编辑部里的肺腑之言

编辑 Artec

我希望有款软件能帮我自动写稿子，写横评时还能鉴别每个产品的优缺点。

编辑 Cross

攻略栏目的稿件“卷帙浩繁”，一编辑就要一天，眼睛都看花了。以前用过一些校对软件，有的还没有Word的拼写检查管用呢。要是能有一款更智能化的校对工具，我们整个编辑部的工作效率就能上一个新台阶。

编辑 小虾：每到年末都是最忙的时候，某些同志有点不切实际的幻想也是情有可原的。不过Cross的想法很好啊，只是不知道智能校对和智能翻译哪个实现起来难度更大些？

小虾向Say讨教本期话题

编辑 小虾：请问有什么办法能让Window的记事本编辑文字时不断行？

Say：你把Win98的记事本拷进来用。

编辑 小虾：Win98的记事本不能用“Ctrl+S”保存，还有什么软件好用？

Say：试试EmEdit？

编辑 小虾：我只想让记事本既不断行又能快捷保存。

Say：早说，把记事本里的“自动换行”勾掉不就行了！

编辑 小虾：……

网友们这样说……

网友 Provence

我是搞设计的，Photoshop CS2里的中文输入比以前的版本麻烦，写错一个字再选择“撤销”，一段话就没有了。希望Photoshop对中文的支持以后能更好些。

网友 Duke

Word里面能不能更方便地做表格？我知道Excel很厉害，可它们的用处不同。如果我用Word写报告时不想插入Excel表格，就要自己用Word重新做，添加、删除单元格挺麻烦的。

编辑 小虾：这些朋友还都是从实用出发，也许Office 2007里会有惊喜？我还没有用过呢。

结束语

和大家聊了这么多，发现跑题的不少，真正说到软件功能盲区的不多。不过，本来就是个话题嘛，轻松些也很好。据说在大约100年前，有个美国专利局的局长宣布，世界上所有能发明的东西都发明出来了。现在来看，这个说法荒谬至极。我们这些“懒人”的奇想推动着科技的进步，谁能说今天大家凭空想象的那些功能就没有实现的那一天呢？ P

撞车

■晶合实验室 大漠小虾

每次翻到杂志的最后一页看排行榜时，我想到的不是哪款软件的排名升了，哪款软件的排名降了。其实，无论每个年度的流行软件如何变化，几个月之内出现在榜上的软件没有太大变化。虽然本期的排行榜上《Windows优化大师》捍卫了头名位置、《瑞星杀毒软件》从上月的第7名飙升至榜眼的位置，但我更喜欢从整体上看待这个榜单的意义。首先，这个月上榜的20款软件与上个月的完全一致；其次，我看到了很多同类型的软件出现在这个榜单上，这就是我今天想要说的——撞车！

我并不想把撞车两个字和那部获奖的美国电影（Crash）联系起来，我只是觉得现在的榜单的确是对软件使用习惯的忠实反映。就说排名榜首的Windows优化大师，从还不方便上网的大学时代开始，我就在流行的光盘杂志里把它的一个个新版拷贝到自己的硬盘里。那时优化大师给人的感觉是简单易用，不但能清理系统垃圾，还能粗略地测试你电脑的性能，再与当时的主流配置做比较，告诉你你的电脑和它们差距有多大。这个功能其实挺能抚慰我受伤的心灵的，虽然我的电脑已经很难玩得起主流的3D游戏，但优化大师还一直在用数据“安慰”我，我也就狠着心又坚持了一年，等到毕业后才去给JS们送钱。其实在优化大师进驻之前，我就在用《超级兔子魔法设置》了。超级兔子好就好在功能全面，你的系统出了问题，多半能在它复杂的界面里找到一个救命的功能。但使用软件就是这样，有时你会装很多同类软件，看中的其实只是那一两个独特的功能而已。

在我的硬盘上，优化大师和超级兔子作为系统工具算是各据一方，而说到影音播放器，则一度呈现出百花齐放的状态。本期排行榜上Real Player 10的排名降至了第6名，但我要说的是，它能留在榜上就是个奇迹。对于观看DVD影片和各种流媒体来说，Real Player、Quicktime等老字号早已被统一到Media Player Classic的旗帜下。除了偶尔推荐你装点不愿意装的东西外，MPC系列的《暴风影音》早就是许多电影爱好者的首选了。不过在HD影片渐渐增多的趋势下，MPC的局限性也越来越明显。到HD的相关论坛去“考察”了一番后，我终于决定将韩国人开发的KMPlayer请进硬盘，甚至有一段时间还把“全能型、高度集成的解码包”——终极解码也装上调试了一番。后来才发现，这几个播放软件哪个也不是吃素的，在设置上一不小心还真可能“撞车”。兼容性问题真叫人头疼。最后我还是留下了KMPlayer，在我的电脑上除了偶尔显示不出字幕外，播放HD影片的流畅度还是很有保证的。

上榜的下载软件有《网际快车》和BitComet，其实我的硬盘上除了这两位“常客”还有eMule。很多人喜欢尝鲜，一出了新版本就要下载下来试试。其实我觉得高版本还真未必就好，0.70版以后的BitComet在我家的电脑上时常“出工不出力”，倒不如以前的0.61版来得稳定；eMule也是每次用到强制更新才算罢手；网际快车就更没有必要换了，不就是用它下载么？每天晚上当我迷迷糊糊去玩“周公Online”时，这3个“搬运能手”就在努力地工作，而且你一点也不用担心它们互相抢带宽——事实上它们有时能给这条所谓的512kB ADSL抢来接近百kB的下载速度。现在我倒不担心这3款软件会“撞车”，我只是担心我的硬盘还能撑多久。

和下载软件的相安无事相比，杀毒软件就显示出了它们的个性与威力。在听说了某几款杀毒软件善于互相厮杀之后，我压根就不敢让它们打照面。平时装一套杀毒软件加防火墙，病毒流行时大不了下载个其他杀毒软件的专杀工具，天长日久倒也相安无事。可这个脆弱的平衡还是很容易被打破的，有时杀毒软件会把《木马克星》隔离的病毒拉出来“鞭尸”，以炫耀其明察秋毫；有时木马克星也会谨慎地提醒你，某杀毒软件的主程序有些可疑。总之，沾上一个“毒”就是万分危险的，说来说去最怕“撞车”的原来竟是它们。

PS： 本文使用《微软拼音输入法2003》输入电脑，同样在使用它的读者来投票支持一下吧！什么？你说你在用《搜狗输入法》？

TOP TEN 热门软件排行榜

名称	版本号	名次	票数	升降	制作
Windows优化大师	6.82Build5.913	1	1803	○	鲁锦
瑞星杀毒软件	2006	2	1796	↑	北京瑞星公司
WinRAR	3.6	3	1655	↓	Eugene Roshal
金山毒霸	2006	4	1643	↓	金山公司
木马克星（iparmor）	v5.50	5	1444	↑	罗建斌
Real Player	10.5中文版	6	1437	↓	RealNetworks
金山游侠	V	7	1420	↓	金山公司
Media Player Classic	6.4.8.6	8	1401	↓	Guliverkli
BitComet	0.76	9	1389	↓	RnySmile
金山快译	2006	10	1352	↓	金山公司
新浪UC	2005 II 正式版	11	1174	○	新浪UC
金山词霸	2006	12	1156	○	金山公司
紫光拼音输入法	4.0测试版	13	1089	○	清华紫光软件股份有限公司
超级兔子魔法设置	7.7	14	988	○	蔡旋
网际快车	1.71	15	878	○	JetCar软件工作室
天网防火墙	2.7.7	16	770	○	众达天网技术有限公司
Windows Media Player	10.0.3802	17	684	○	Microsoft
虚拟光驱	7.12	18	629	○	东石软件公司
Maxthon	1.51	19	573	○	MySoft Technology
变速齿轮	0.443	20	545	○	王荣

本榜所列软件版本号截止2006年11月16日。

经典软件名人堂

软件名称	版本号
ACDSee	8.0
Winamp	5.5.12
腾讯QQ	2006
WinZip	10.0
豪杰超级解霸	3000

热门软件排行榜信选请用杂志中所夹的读者咨询卡，网投地址http://bbs.popsoft.com/topten/，手机投票咨询网站www.popsoft.com/sms/topten.htm。

热门软件下载爬行榜

名次	软件名称	下载次数
1	BitComet 0.76	2 163 736
2	Thunder（迅雷）5.5.1.241正式版	2 109 247
3	iLaba Player小喇叭播放器1.6.0.0	2 104 651
4	暴风影音6.10.00	1 906 736
5	Windows Live Messenger简体中文版8.0.0812	1 648 984
6	BitSpirit（比特精灵）简体中文3.2.1.125稳定版	1 606 848
7	Vagaa哇嘎画时代2.6.3.6	1 592 748
8	KuGoo（酷狗）3.235	1 529 032
9	紫光拼音输入法3.0.0.3045正式版	1 454 716
10	腾讯QQ2006 Beta 3 SP1	1 441 028

本榜由本刊和华军软件园（www.onlinedown.net）、电脑之家（www.PChome.net）、eNet硅谷动力下载频道（www.eNet.com.cn）联合推出。

2007POPSOF 优惠订阅

《大众软件》读者俱乐部

2007年订阅优惠活动开始啦！

《大众软件》读者俱乐部在广大读者的关心和支持下逐渐壮大起来，我们将一如既往全心全意地为您服务。赶快加入我们读者俱乐部吧，更多的优惠更多的机会等着您！

如订阅全年杂志，请选择：

A瑞星2006杀毒软件一套

B傲森CD—100耳机一副

D天翼之链 果冻鸡一对



[A]


[B]


[D]

订阅半年的读者赠送魔兽PVP票夹一个

只要您是在《大众软件》读者俱乐部订阅2007年《大众软件》全年或半年的读者，就可以成为我们的会员，并可以享受“真情回报 一路同行”活动的回报，有机会得到订阅的赠品。



抽奖奖品

一等奖：	17英寸液晶显示器一台	1名
二等奖：	MP3播放器（128M）	5名
三等奖：	魔兽世界玩偶1个	30名
纪念奖：	魔兽世界暖绒帽	50名









玩偶随机抽选一个

订阅办法：

1.《大众软件》2007年全年订阅价为人民币**120**元；半年订阅价为人民币**60**元。

2.订阅价只含平邮费，如需挂号邮寄，全年加收72元，半年加收36元。

3.在订阅回函表上注明订阅时段和选择的礼品，并认真填写您的有效信息，否则视为无效。礼品种类和数量有限，先订先选，礼品送完为止。礼品将在2007年3月31日前全部寄出。礼品选择请先电话预定。2007年5月我们将对订阅的会员进行抽奖，抽奖结果将在杂志上刊登。您有机会得到两次赠品。

4.请将汇款单收据复印件和订阅回函表（复印件有效）一同寄到我社。

5.请勿在信中夹寄现金，如由此造成丢失、损失，我社概不承担相关责任。

6.所有产品图仅供参考，产品以实物为准。

7.杂志社保留更换赠品及订单交易权利，若造成不便敬请见谅。

订阅回函表：

姓名________性别____年龄___职业__________E-mail________________

邮寄地址______省_____市（县）____________________

邮政编码__________联系电话____________________

请选择获赠方案______（例如赠品A）

样本

中国邮政汇款单

收款人邮编 100036

业务种类：普通汇款 □ 24小时到达汇款 □ 4小时到达汇款 □ 即时到达汇款 □

附加种类：入帐 □ 邮购 □ 附言 □

附言：大众软件 全年

用户填写

收款人姓名 大众软件　汇款金额（小写）¥12000

收款人地址（或开户局及帐号）北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦 414室

汇款人地址 河北省石家庄市XX街

汇款人姓名 张XX　邮编 050000

邮局填写

汇票号码	汇款金额	汇费	手续费	收汇日期

填写本单前请阅读背面用户须知。您填写本单后意味着您理解并接受须知内容。

经办员：　复核员：　检查员：

邮寄地址：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦414室

邮政编码：100036 传真：010—88135623

热线电话：010—88135604 010—88118588—8000

电子邮箱：club@popsoft.com.cn

信封注明：真情回报 一路同行

邮发代号：82-726

零售价：￥6.80元

刊号：ISSN1007-0060 / CN11-3751/TN